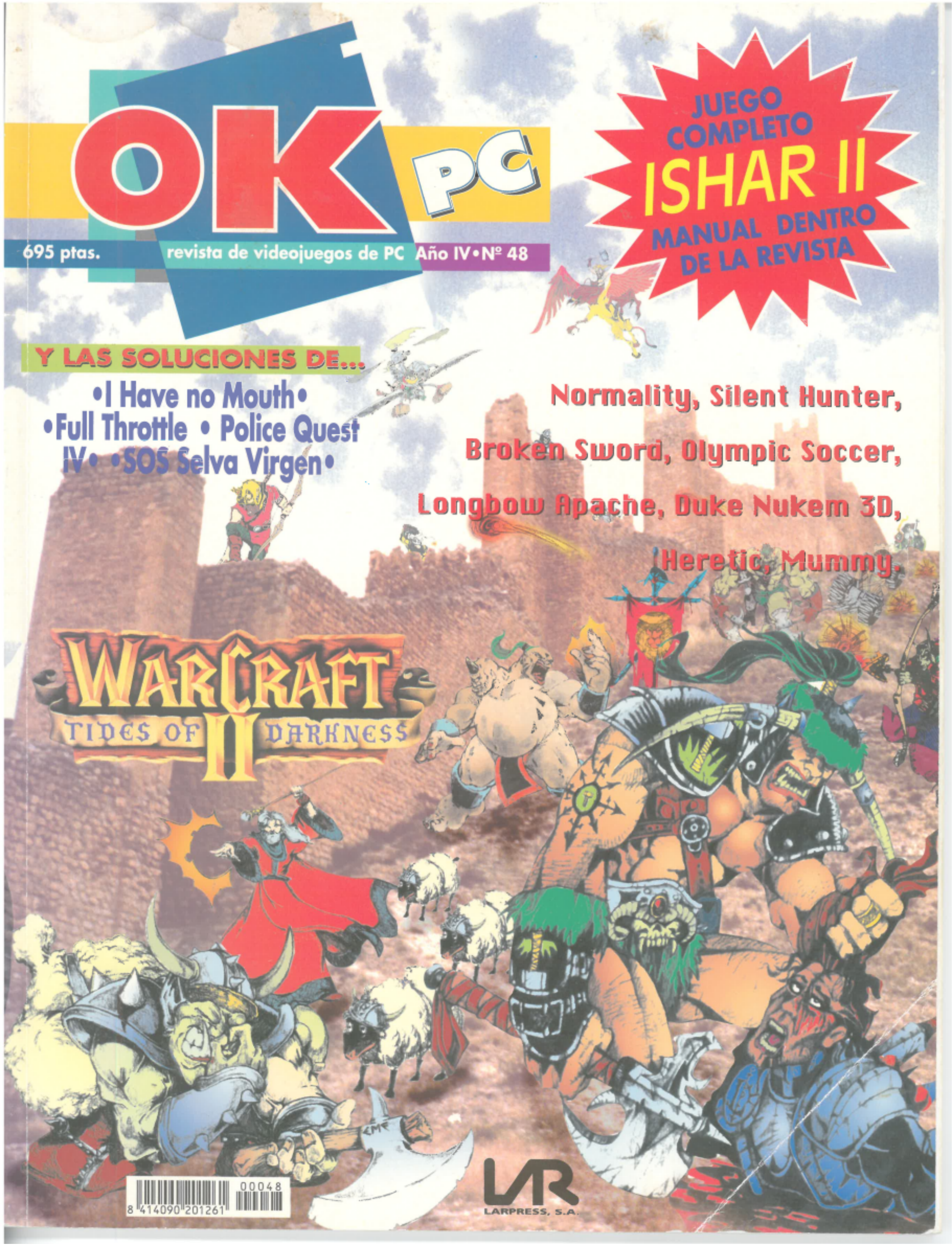

OK PC
695 ptas.
revista de videojuegos de PC Año IV • Nº 48
JUEGO COMPLETO
ISHAR II
MANUAL DENTRO DE LA REVISTA
Y LAS SOLUCIONES DE...
•I Have no Mouth•
•Full Throttle • Police Quest IV• •SOS Selva Virgen•
Normality, Silent Hunter,
Broken Sword, Olympic Soccer,
Longbow Apache, Duke Nukem 3D,
Heretic, Mummy.
WarCraft II
TIDES OF DARKNESS
8 414090 201261 00048
LARPRESS, S.A.

VELOCIDAD... INVISIBILIDAD... AGILIDAD...



"JANE'S Y **EA** LE OFRECEN LA OPORTUNIDAD DE VOLAR EN SIETE DE LOS MÁS AVANZADOS AVIONES DE COMBATE DE ESTE SIGLO. SIENTA EL PLACER Y EL REALISMO DE VOLAR EN SU PC CON LO ÚLTIMO EN SIMULADORES DE AVIONES."

"LA COLABORACIÓN DE JANE'S Y **EA** HA DADO LUGAR A **AH-64D** LONGBOW, EL MÁS REALISTA SIMULADOR DE HELICÓPTEROS DE COMBATE DEL MOMENTO, MOSTRANDO TECNOLOGÍA PUNTA EN MATERIA DE GRÁFICOS Y SONIDO."



CD ROM

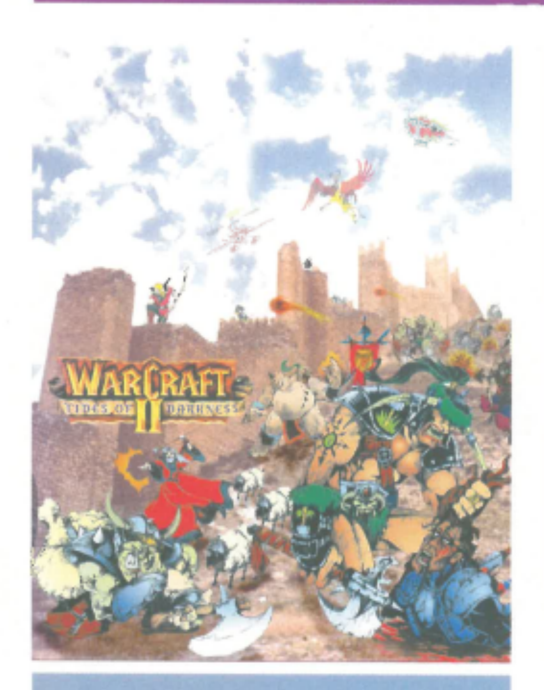
'Realismo total gracias a lo último en tecnología'

Contacte con Jane's en **http://www.janes.com/janes.html**
o en la página de EA en **http://www.ea.com/janes.html**



ELECTRONIC ARTS®

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



NUESTRA PORTADA

Warcraft II es la cumbre de los juegos de estrategia. Animaciones estupendas y la excelente representación de las luchas entre orcos y humanos completan el conjunto de un juego tan adictivo que pueden contarse por miles las horas de diversión.

NO TE OLVIDES EL DONUTS

¿Cómo? ¿Qué falta un CD-ROM? Sí, lo sabemos. No, no se nos ha olvidado, ¿Qué sólo un CD-ROM te parece poco? Hombre, podíamos seguir dándote dos CD-ROM repletos de demos no jugables, soluciones de juegos que no tienes, videos y juegos shareware vetustos, pero resulta que tu nos has dicho que para comprar ese tipo de productos ya están todas las demás revistas, que OK PC te gustaba por estar a tu lado y no con el vendedor y que para seguir siendo la mejor revista de juegos sólo teníamos que continuar con lo que hacíamos: la mejor revista de juegos para jugar.

Ishar II, un juego que vale su peso en oro, es la segunda parte, o mejor dicho, tercera si contamos con el preludio de la serie que se llamaba "Crystals of Arborea", de un juego de rol original y con miles de seguidores en medio mundo. Un mundo de fantasía donde al cargo de un grupo de valientes, magos y guerreros incluídos, tienes que recuperar los restos de un legendario mago que es el único capaz de enfrentarse al malvado Kogh, un hijo del Infierno.

Sí, si, de verdad, es un juego completo, no te damos una demo ni es shareware, tampoco nos hemos colado y puesto un juego por la cara. Nos ha costado un pastón, pero tenemos los derechos para poderos regalar algo que recompense el esfuerzo que supone pagar todos los meses 695 pesetas (en América depende de cada país). Esperamos que no compres OK PC ahora sólo por el CD-ROM, ya que si el juego te resulta interesante, el contenido de estas páginas puede llegar a resultarte imprescindible para saber que juego comprar y estar al día en el trepidante mundo de los videojuegos, donde el efecto más impresionate que te puedas imaginar es superado en menos de 1 minuto por otro capaz de romper todos tus esquemas mentales.

Además del juego, incluímos el manual en las páginas de la revista para que no tengas ninguna dificultad a la hora de introducirte en el mundo de Arborea. A partir de ahora vas a saber lo que es capaz de hacer una revista por tu ordenador.



Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medina, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3ª. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones: Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha. Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36 28016 Madrid, España
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92
Printed in Spain VII-96.

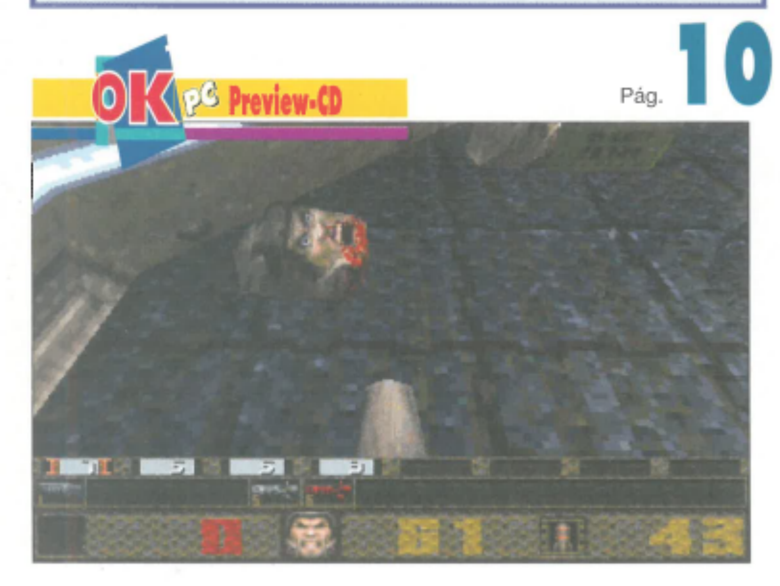
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones, S.A. C/Leonor de la Corte 6035 Quinta Normal. Santiago (Chile). Tel.: (562) 774 82 87, Fax (562) 774 82 89
Importador exclusivo para Mexico: C.E.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tel.: (525) 301-2464
Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

S U M A R I O

Y UN JUEGO COMPLETO DE REGALO

Este mes nuestro CD-ROM está que suelta chispas. No sólo incluímos las excepcionales y cuidadosamente seleccionadas demos de siempre, sino que además también os regalamos el excepcional juego de rol en primera persona Ishar 2. Sin duda la mejor parte de toda la serie. En él te enfrentarás a un malvado demonio que pretende arrasar un mundo de fantasía poblado por elfos, enanos, que podrán participar en tu aventura.

Pág. 10



QUAKE

Los chicos de ID Software saben lo que se hacen. Sus juegos provocan adicción y pasiones entre los aficionados de todo el mundo. Quake será la revolución del próximo año.

DUKE NUKEM 3D

Pág. 28



La tercera parte de una saga que ha roto records de ventas en nuestro país. Un juego de acción donde también la aventura tiene algo que decir.



EN ESTE NUMERO

	Pág.
OK News	**6**
OK Previews:	
Quake	10
The Dame was Loaded	12
Gene Machine	14
Olympic Games	16
Albion	18
OK Hard Tech	**20**
OK Pasarelas:	
Warcraft II	22
Duke Nukem 3D	28
Silent Hunter	30
Broken Sword	32
Mummy	34
Witchaven II	36
Heretic	38
Judge Dredd	40
Zork Nemesis	42
Normality	44
Battleground: Gettysburg	46
Big Red Racing	48
Apache Long Bow	50
Klingon	52
Olympic Soccer	54
Earthsiege II	56
OK Novedades	**58**
OK Supertips	**64**
OK Tricks & Tracks:	
S.O.S. Selva Virgen	66
I Have no Mouth but I Must Scream	72
Police Quest IV	80
Full Throttle	90
OK Correo	**104**
OK Zona Neutra:	**105**
OK Hits	**106**
Contenido del CD-ROM	**108**
Manual de Ishar 2	**114**

GRAND prix 2




¡HEMOS APARCADO A TODOS LOS DEMÁS SIMULADORES DE CARRERAS!

Microprose y Geoff Crammond presentan la continuación de la simulación que rompió moldes y marcó una época.

Experimenta una sensación única, atrevéte con los campeonatos de la temporada 1994. Grand Prix 2 te asombrará con unos gráficos revolucionarios y los coches y pistas más alucinantes conseguidos hasta el momento. Flipa con el realismo del cabeceo, rodamientos, inclinaciones, accidentes, giros... Y si quieres llevar tu habilidad al límite...¡hay una planificación completa de la estrategia de la carrera!.

Añade a esto un explosivo sonido de motores (entre otros efectos), la opción para varios jugadores... Reconocerás que esta simulación no tiene rival. No hay quien pueda acercarse.

Grand Prix 2. Para PC IBM o 100% compatibles con CD-ROM.

UN PRODUCTO OFICIAL DEL CAMPEONATO FIA DE FORMULA 1.

Licenciado por FOCA a Fuji Television, Inc.

MICROPROSE

Página Web de Microprose: http://www.microprose.com



JUEGOS DE NIVEL INTERNACIONAL DEL CIRCUITO MUNDIAL DE FORMULA 1 DE MICROPROSE.



Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

ACCLAIM LLENA EL MERCADO DE NOVEDADES

Muchas son las novedades que esta compañía programadora nos tiene reservadas.

NBA Jam Extreme, realizado exclusivamente para Windows 95, nos trae de nuevo la diversión y acción de uno de los juegos de baloncesto más entretenidos que se han hecho.

W.W.F. in your House es una conversión de una máquina recreativa de gran éxito, en la que participan los mejores luchadores de la liga de Wrestling americana. Bret "Hitman" Hart, The Undertaker, Shawn Michaels, Yokozuna, Tatanka y demás estarán presentes y dispuestos a machacarse a base de golpes.

Iron Man / X-0 Manowar: In Heavy Metal es otro plataformas del estilo de Judge Dredd o Batman Forever, ambos de esta compañía también, pero que nos trae las aventuras del Hombre de Hierro.

Magic: The Gathering es un juego de estrategia basado en el famoso juego de cartas. Lo que han hecho los programadores ha sido sacar todas las características de las criaturas que hay en las cartas y transformarlas en personajes tridimensionales para así poder asistir a uno de los títulos más curiosos y atrayentes de los meses futuros.



Iron & Blood es un impresionante arcade de lucha uno contra uno tridimensional con las mismas características de Virtua Fighters, pero con el que podremos pelear usando los personajes típicos del mundo fantástico de Advanced Dungeons & Dragons.

Space Jam tiene toda la diversión que pudo transmitir NBA Jam, pero teniendo como jugadores a los personajes de la Warner Bros.

Stratosphere: Conquest of the Skies es un juego de estrategia espacial, pensado para su juego por red.

Con Night of the Monsters, nos introducimos en un mundo de terror en el que nos tendremos que enfrentar con los monstruos más clásicos de este género.

Directamente de la película llega The Crow: City of Angels, un arcade de lucha en el que controlamos a este personaje sobrenatural, que pretende exterminar a todos los capos de la mafia.

Dragonheart: Fire and Steel es un apasionante arcade de lucha que tiene como escenario la Edad Media y en el que, ayudados unicamente por nuestra espada, tendremos que derrotar al maligno.

Super Motocross Championship nos abre las puertas del fascinante mundo del motociclismo todo-terreno.

Striker 96 es la nueva versión de este conocido simulador de fútbol, que será del agrado de todos aquellos que en su tiempo disfrutaron con entregas anteriores.

La fiebre del juego por red es representada perfectamente con Battlesport, en el que tendremos que luchar a bordo de una nave espacial.

La nueva máquina recreativa inspirada en la película Batman Forever también será versionada para PC y funcionará bajo DOS.

Uno de los arcades de lucha que más éxito ha tenido en todas las salas recreativas ha sido X-Men: Children of the Atom y Acclaim ha aprovechado esa situación para pasarlo al PC para que funcione tanto en Windows 95, como bajo DOS.

Street Fighter: The Movie, o lo que es lo mismo, todos los personajes de la película entre los que se incluyen Jean Claude Vandamme, van a estar en nuestro ordenador dispuestos a luchar duramente por derrotar al malvado M. Bison

ELECTRONIC ARTS, APLASTANTE TRAS EL E3



La feria del videojuego que se celebró el pasado mes de Mayo en Los Angeles, ha estado colmada de novedades de las diferentes compañías que son a su vez distribuídas en nuestro país por Electronic Arts. Tanto Bullfrog, como y Broderbund, por nombrar algunas, hicieron acto de aparición con sus nuevos lanzamientos que prometen ser de lo más importante de épocas venideras. Esta es una escueta pero informativa relación acerca de lo que está por venir.

Por parte de Broderbund está El Alucinante Viaje de los Zoombinis, un educativo que despertará la inventiva y la imaginación de los niños, gracias a los puzzles y adivinanzas, todos ellos realmente divertidos.



The Simpsons Cartoon Studio, de FOX Interactive nos da la oportunidad de crear nuestros propios episodios de esta ridícula familia.

Como noticia de última hora, añadir que la distribuidora Electronic Arts se va a encargar de hacernos llegar a nuestros hogares todos los productos de IBM.

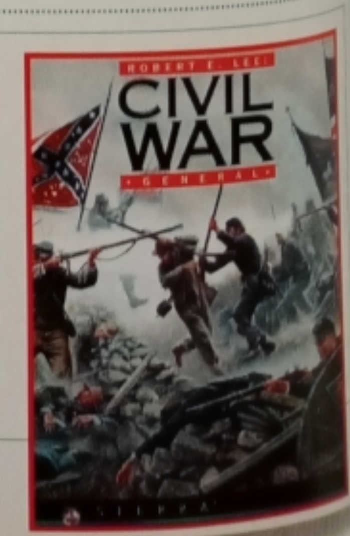
LA VERSION COMPLETA DE HEXEN, POR FIN EN ESPAÑA



New Software Center ha sido la encargada de traernos la versión completa de Hexen, la segunda parte de Heretic. El guerrero, el clérigo y el mago tendrán que enfrentarse a muchos más enigmas y enemigos, ya que para esta versión, han sido incluídos veinte niveles más, mucho más peligrosos e intrincados que los que conocíamos.

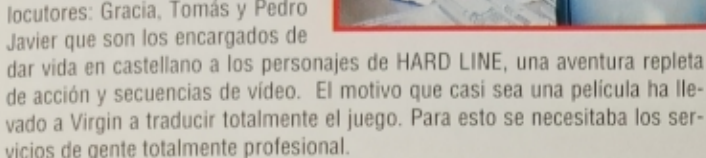
Por otro lado, también nos hemos enterado de que esta misma empresa distribuidora va a ser la encargada de haceros llegar a todos The Ultimate Doom, el juego que añade un capítulo más al famoso arcade tridimensional.

LA GUERRA CIVIL DE SIERRA



La batalla que enfrentó a los de la Unión y a los Confederados en el continente americano, es trasladada al PC, de la mano de la siempre sorprendente Sierra, con todo lujo de detalles y un gran rigor histórico para todos aquellos amantes de la estrategia, que también gusten de tener una base de datos de gran valor.

DOBLAJE DE HARD LINE



El pasado 21 de Mayo tuvimos ocasión de visitar con Virgin los estudios de doblaje de la empresa TEXTO DIRECTO situada muy cerca de la madrileña Plaza de Castilla.
Allí conocimos a tres simpáticos locutores: Gracia, Tomás y Pedro Javier que son los encargados de dar vida en castellano a los personajes de HARD LINE, una aventura repleta de acción y secuencias de vídeo. El motivo que casi sea una película ha llevado a Virgin a traducir totalmente el juego. Para esto se necesitaba los servicios de gente totalmente profesional.
Según nos contó Tomás, él y su equipo de colaboradores, han trabajado en prácticamente todos los medios de difusión. Desde cuñas en televisiones privadas, pasando por programas de radio, y por supuesto en los estudios de doblaje profesional. Y es que el doblaje en España está considerado como de los mejores del mundo, concentrándose la mayor parte de las empresas entre Madrid y principalmente Barcelona.

LOS JUEGOS Y YO



A la hora de preguntar su experiencia con los juegos, TEXTO DIRECTO ya ha realizado varios trabajos para juegos educativos y aplicaciones multimedia, pero Hard Line es su primera aventura interactiva. La experiencia resultante ha sido muy gratificante, ya que la forma de trabajar con este tipo de programas es bastante parecido al doblaje de películas tanto de actores reales como de dibujos animados.
La opinión de Tomás sobre Hard Line es que le parecía un juego muy divertido y ameno. Sobre todo le encantó la calidad de los actores que participaban en el rodaje de las secuencias. Según él, la chica era mucho mejor actriz que el protagonista, el típico chico fuerte de las películas de acción. La gente de Virgin se sintió halagada de la opinión de estos especialistas.

LA TECNICA DEL DOBLAJE
En pocas palabras, los chicos de TEXTO DIRECTO nos explicaron las técnicas del doblaje y el material que utilizan. Pese a la profusión de material informático, ellos siempre prefieren la voz humana a la creada por ordenador, pues la garganta es el mejor "software" que existe. Nosotros tras comprobar sus imitaciones de personajes famosos y lo que podían hacer con sólo la voz tenemos que reconocer que efectivamente tienen razón.
Pero aún así, le echamos un vistazo a la larga lista de ordenadores, videos y otros aparatos de nombre inpronunciable que pueblan las oficinas de TEXTO DIRECTO. Aprendimos muchas cosas sobre sincronización entre el sonido original y el doblado, además de algunos secretos de la profesión que nos dejaron asombrados. Y es que todo es más sencillo de lo que parece.
En fin, Hard Line ha tenido el honor de doblarse a nuestro idioma por un equipo de profesionales excelentes en su trabajo y que además le han sabido dar el toque "español" a un juego de acción futurista y donde hay poco espacio para el humor, con tanta sangre, muertes y destrucción total.



GANADORES ENCUESTA OK PC

Tras tomar buena nota de las numerosas encuestas que habéis dirigido a la redacción, y muchas gracias por vuestra colaboración, ha llegado el mágico momento de comunicaros la relación de ganadores de los premios que sorteábamos.

PRIMER PREMIO:
Paquete de juegos de Arcadia: Dreamweb, Dawn Patrol, Xplora-1

- RUBEN BLASCO ENCINAS
  La Eliana
- GERARDO CANO SANTAMERA
  Madrid
- JUAN JOSE OLIVARES JIMENEZ
  Arucas
- VICTOR PORTAVELLA QUILES
  Barcelona
- ANTONIO TRUEBA GAYOL
  La Coruña
- JOSE FCO. RUSO PRIETO
  Sevilla
- FERNANDO ROYO CASTELL
  Tarragona
- SEBASTIA MIRO GARCIA
  Tarragona
- LUCIA SANTOS GIRALDA
  Santa María del Páramo

SEGUNDO PREMIO:
Enciclopedia multimedia en CD-ROM

- JUAN MOGARRA CORDOBA
  Madrid
- RAMON CAMUÑAS MANZANERO
  Aranjuez
- JOSE MIGUEL RODRIGUEZ DOMINGUEZ
  Marbella
- JOSE MARIA LOZANO RODERO
  Madrid
- FRANCISCO RODRIGUEZ
  Favareta

TERCER PREMIO:
Suscripción gratuita durante un año de OK PC.

- ESTHER RODRIGUEZ RECHE
  Ciudad Real
- PABLO ARROYO MARTINEZ
  San Vicente
- JOSE JULIAN GARCIA CRESPO
  La Coruña
- RUBEN LAFUENTE BERMEJO
  Madrid
- ARMANDO MUTANE CASANOVA
  Barcelona
- ARMANDO SANZ TAPIA
  Valladolid
- MANOLO MARTIN TRUJILLO
  Cornella
- FERNANDO ALVARO GASCON NASARRE
  Zaragoza
- SANTIAGO SUAREZ SUAREZ
  Gijón
- FRANCISCO JOSE VAZQUEZ ALONSO
  Madrid



NUESTRO CD-ROM LO HACEIS VOSOTROS

Tenemos pensado inaugurar un nuevo directorio en nuestro CD-ROM, cuyo nombre será LECTOR y que está pensado para albergar todos aquellos niveles de juegos como Doom, Doom II, Heretic, Hexen, Witchaven II, Civilization II y Warcraft 2 (siendo estos últimos los que entrarán en el concurso que hemos inaugurado este mes). También tienen cabida archivos de música y sonido MID, MOD y WAV y, en definitiva, todas las creaciones que queráis compartir con los demás lectores y con la redacción de tu revista favorita.

RAYMAN 2, LA BAZA DE UBI SOFT



En la pasada feria del videojuego E3, celebrada en Los Angeles, la compañía programadora francesa Ubi Soft presentó la segunda parte de uno de los mejores arcades de plataformas de toda la historia, Rayman. De nuevo podremos disfrutar de la gran calidad gráfica y sonora de este divertido juego

OK PC CAMBIA SU CUARTEL GENERAL

Desde el 1 de Junio, la redacción de OK PC se traslada a una nueva dirección, pasando a formar parte de la nueva editorial LAR PRESS S.A. A partir de ahora, todas las cartas, consultas, trucos y demás, deberán ser enviados a las siguientes señas:

LAR PRESS S.A.
OK PC
Pza. República del Ecuador Nº2 1º
Madrid (28016)



SEGA SE PASA AL PC

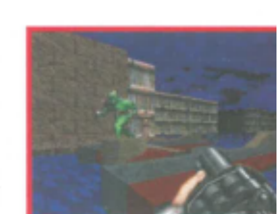
Los primeros títulos que esta compañía, famosa en el mundo de las videoconsolas, tiene pensado sacar en breve son Tomcat Alley, un trepidante arcade de vuelo en el que controlamos un F-14.
Comix Zone es un arcade de lucha en el que somos introducidos en el interior de un comic y vamos a tener que salir con vida y airosos, peleando contra todos los personajes que anteriormente nos divertían mientras los leíamos en nuestra casa.
Ecco the Dolphin, el delfín más famoso del mundo videoconsolero, nos trae sus aventuras submarinas que nos darán un sorprendente mensaje ecológico.
Sonic, la mascota de Sega no podía faltar a la cita y de hecho, lo hace por la puerta grande con un juego que incluirá más de setenta niveles, fases tridimensionales, etc...

NEW WORLD COMPUTING ASALTA EL ROL



New World Computing ha trabajado durante todo este tiempo en que ha permanecido en silencio, para ofrecernos las más sorprendentes novedades.
Might and Magic VI representa la continuación de una de las sagas más exitosas dentro del mundo del rol. Tras tres años desde su última entrega, por fin conocemos la existencia de su continuación que promete mantener el mismo mundo que los anteriores juegos pero con un aspecto gráfico totalmente renovado. Heroes of Might and Magic II continúa con el éxito de su predecesor, que tan buen sabor de boca nos dejó a todos los aficionados a los juegos de estrategia y rol. Más personajes, hechizos y monstruos, además de artefactos, que te darán mucho más juego que el que te dió Heroes of Might and Magic en su tiempo. Chaos Overlords nos traslada al ya no tan lejano año 2050, en el que encarnaremos a un Señor del Caos y tendremos que defender nuestra ciudad de las fuerzas enemigas, con todo aquello que esté a nuestro alcance. Wages of War nos pone al frente de una organización clandestina, dentro de la cual tendremos que controlar todo aquello que pueda enriquecernos, procurando que las empresas adversarias no nos afecten en absoluto. Viper: Operation Red Sector. Somos Jake Mason, el último de los ciberpilotos y como tal, vamos a tener que destruir a una serie de científicos que han comenzado un peligroso experimento genético.

EL GUERRERO DE LAS SOMBRAS



Shadow Warrior, la última locura tridimensional que Friendware va a distribuir en nuestro país, nos mete en la piel de un Ninja, experto en las artes de la lucha y versado en todo tipo de armas. Los gráficos son de gran calidad y el nivel de hemoglobina, en comparación con otros juegos del estilo, es muchísimo más elevado, así que preparos todos aquellos jugones violentos, porque este título no se os puede escapar de las manos.

EL CONCURSO QUEST FOR FAME YA TIENE GANADOR

Quest for Fame ha sido uno de los concursos que mayor aceptación ha tenido entre todos los lectores de nuestra revista. Eso es debido al suculento premio que ofrecíamos, nada más y nada menos que la Guitarra Virtual. Y dicho periférico ya tiene dueño:

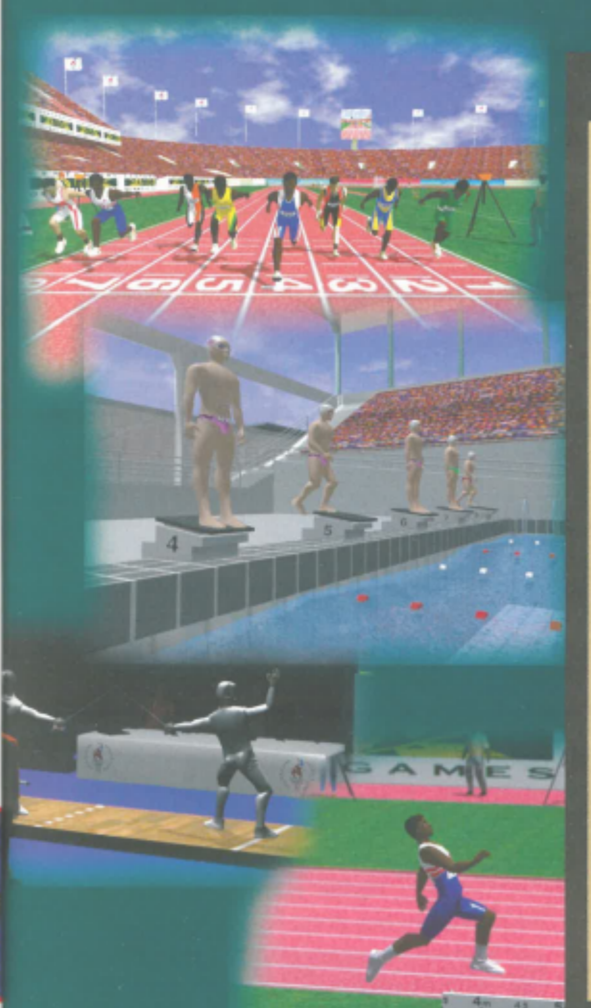
JUAN CARLOS BRIHUEGA CLARA (MADRID)

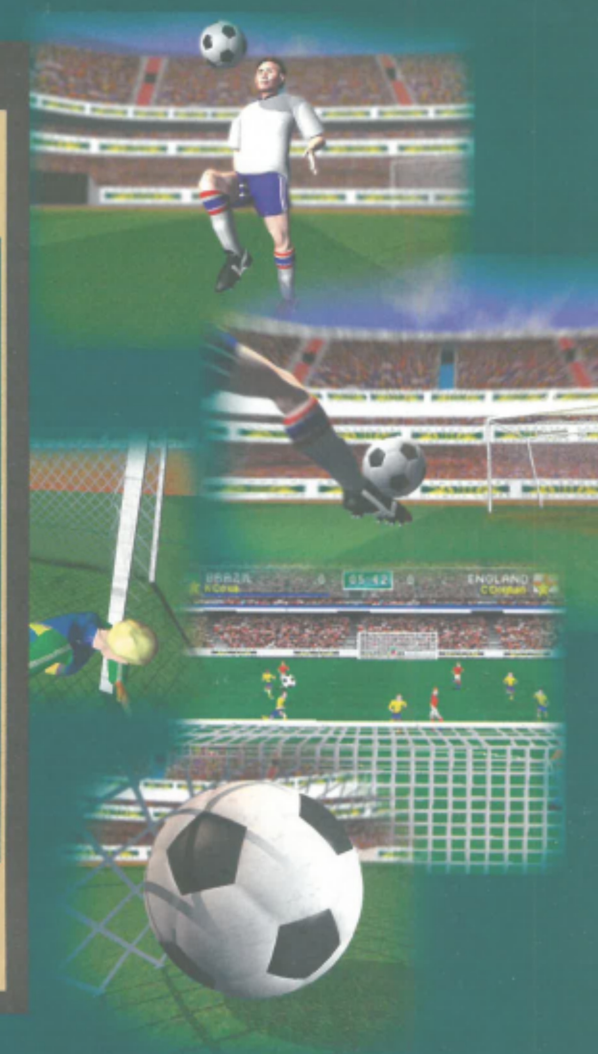
Muchas felicidades y esperamos que con la Guitarra Virtual no se te resista ningún ritmo y llegues a tocar con los mismísimos Aerosmith.

VIRGIN SOBRE HIELO

Lo último de Virgin será toda una buena noticia para los aficionados al hockey sobre hielo. NHL POWERPLAY 96 es el próximo proyecto de la compañía y que muy pronto estará entre nosotros. Lo que sabemos de él es que tiene la licencia oficial de la NHL y promete ser lo más rápido y divertido jamás hecho en una simulación de este peligroso deporte.

Sólo los mejores estarán en Atlanta





OLYMPIC GAMES
El juego multideportivo más completo: 100 y 400 metros lisos, saltos de longitud, triple, altura y pértiga, esgrima, natación, lanzamiento de disco, jabalina y martillo, tiro olímpico, halterofilia, ciclismo y tiro con arco.

*El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation™, Sega Saturn y PC CD-ROM.*



OLYMPIC SOCCER
Un juego de fútbol depende de su flexibilidad. Aunque tenga los mejores gráficos o el mejor sonido, si no tiene ritmo de juego no sirve. ***"Olympic Soccer"*** combina el realismo con una acción trepidante. ***"Olympic Soccer"*** lo tiene todo.

Disponibles en:






Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**









Cuando en la feria del E.C.T.S. tuvimos la oportunidad de ver las primeras imágenes de Quake, nunca nos pudimos figurar que iba a ser tan divertido. Cuando nos llegó una versión previa del mismo a la redacción, fue cuando pudimos disfrutarlo "in situ" y de una manera mucho más directa.

Una recortada en la Edad Media

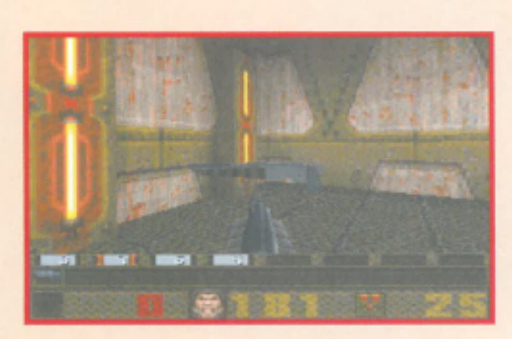
Muchos lo han bautizado como el sucesor del *Doom*, otros prefieren no compararlo con ninguno y clasificarlo como una novedad de I.D. Software. Sea cual sea la opinión de la gente, la cuestión es que *Quake* está predestinado a convertirse en la nueva fiebre tridimensional de todos los jugones.

La misma jugabilidad de *Doom 2*, una rapidez de acción pocas veces vista, la más macabra de las intenciones a la hora de mostrar las muertes, ya que existen mil y una manera de morder el polvo, sangre por litros, los gritos más espantosos y demostrativos de dolor que jamás hayamos tenido la oportunidad de escuchar en un juego, un ambiente medieval que contrarresta con la actualidad de las armas y, lo que es la mayor novedad, *Quake* es el primer juego que incorpora sonido 3D, con lo que la sensación de estar dentro del escenario es de lo más real que hemos tenido oportunidad de ver.

MAS MACABRO QUE NUNCA

Doom 2 fue en su momento considerado el juego más sangriento y bestial para ordenador e incluso se formaron muchísimas polémicas acerca del mismo, siendo criticado en mil y un medios de información por inducir a la infancia a cometer hechos delictivos. No podemos ahora más que reírnos, pues mientras disfrutamos con el *Quake*, aquel título que tanta palabrería trajo, ahora nos parece de lo más inocente y es que nunca hemos podido ver una sangre tan real y unos gritos tan sentidos, puesto que si a eso además le añadimos la cuestión de que todos los cadáveres, restos de los mismos y, en algunos casos (como en el que exterminas a un enemigo con un arma como el lanzacohetes), verdaderos pedazos permanecen en el escenario durante todo el tiempo que dura la partida, el índice de salvajismo alcanzado es el más alto que hemos tenido la oportunidad de presenciar en un ordenador.



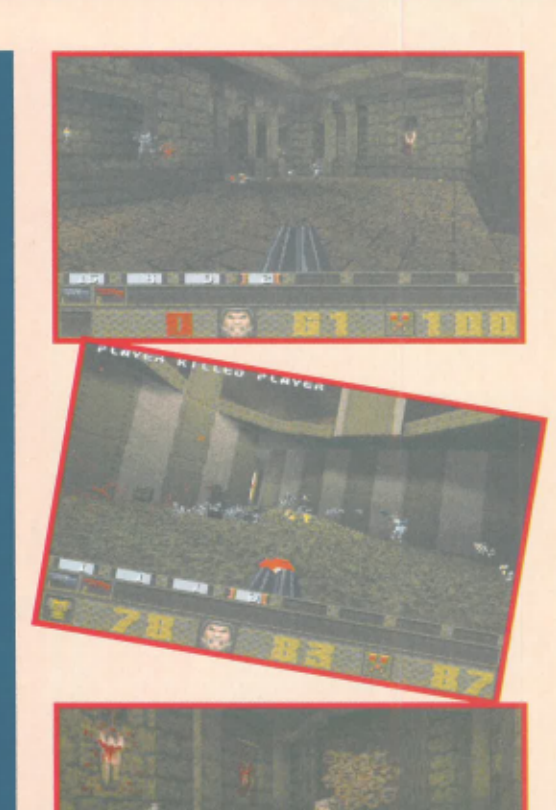


Muchas novedades respecto a la interactividad con el escenario han sido incluidas. La primera es que tenemos la posibilidad de mirar hacia todos los ángulos, saltar, agacharnos, nadar, bucear y, en definitiva, una larga lista de acciones posibles, que aumentan el realismo

¡ESTA CARA ME SUENA!

No podremos más que soltar esta expresión cuando veamos la cara, miento, la cabeza, de aquellos con los que nos hemos enfrentado anteriormente y han salido derrotados. ¡Un detalle macabro, pero "simpático"!





del juego. Otra es que los interruptores se accionan ahora acercándote a ellos, sin necesidad de pulsar una tecla, por lo que, sin darnos cuenta, podemos abrir un pasadizo secreto lleno de sorpresas tanto agradables, como desagradables.

ESPECIAL PARA RED

Quake se ha hecho pensando sobre todo en el juego por red, a pesar de que también existe un modo de aventura repleto de enigmas y enemigos. De hecho, se han incluido incentivos como el hecho de que puedes recoger la munición y las armas de tus víctimas. ¡Figúrate lo bien que sienta acabar con alguien que tenía todas las armas y mogollón de munición para ellas!

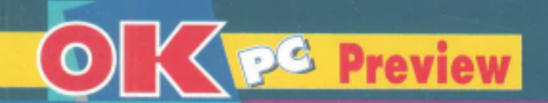
Después están las armaduras de toda la vida, los botiquines, los superbotiquines que aumentan tu vida por encima de cien, etc.

Quake se encuentra aún en fase de desarrollo y, sin embargo, ya disponemos de una versión jugable del mismo. Esperamos que dentro de poco llegue la versión definitiva, aunque mucho nos tememos que hasta finales de año no podamos disfrutar de esta nueva locura de los chicos de I.D. Software.

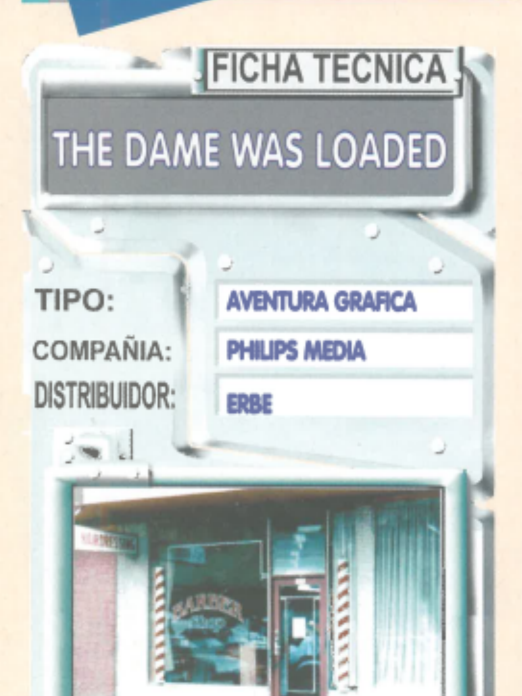
● CARLOS F. MATEOS











¿Quién engañó a Carol Klein?

En los años 40 la profesión de detective privado requería mucho más que ahora, por parte de la persona que la llevaba a cabo. Las relaciones con los demás tenían que ser lo mejor posible, ya que de ellos iba a depender que se solucionasen los casos que les eran encomendados y no de una extensa base de datos embutida en la memoria de un ordenador.



La verdad es que allá por 1940, lo detectives privados se metían en muchos más fregados y se jugaban el pellejo en muchas más ocasiones que los actuales, por la simple razón de que la información se encontraba en las personas de la calle y eso obligaba al investigador a entablar conversaciones con gente, a veces simpática y dispuesta a colaborar y a veces mucho más reacia e incluso hóstil. Esto les obligaba a tener un don de gentes formidable, el suficiente como para poder sonsacar hasta a la policía el más mínimo detalle sobre la investigación que les había sido encargada.



CINE NEGRO INTERACTIVO

Así podemos clasificar a *The Dame Was Loaded*, ya que, tanto el ambiente, como los personajes, la música, los escenarios y demás, parecen calcados de los de los clásicos del cine de los años cincuenta y sesenta, con la diferencia de no ser en blanco y negro, aunque eso no le resta encanto, sino todo lo contrario, ya que este título nos da la primera oportunidad de ver una muestra de cine negro en colores.

El argumento y aquellos que lo integran son de lo más clásico. Un detective privado prácticamente en la ruina; un casero que le reclama el alquiler del piso; una bella señorita, que, con un fajo de billetes, le propone un caso a primera vista fácil; y miles de sorpresas que hacen este caso mortal de necesidad.

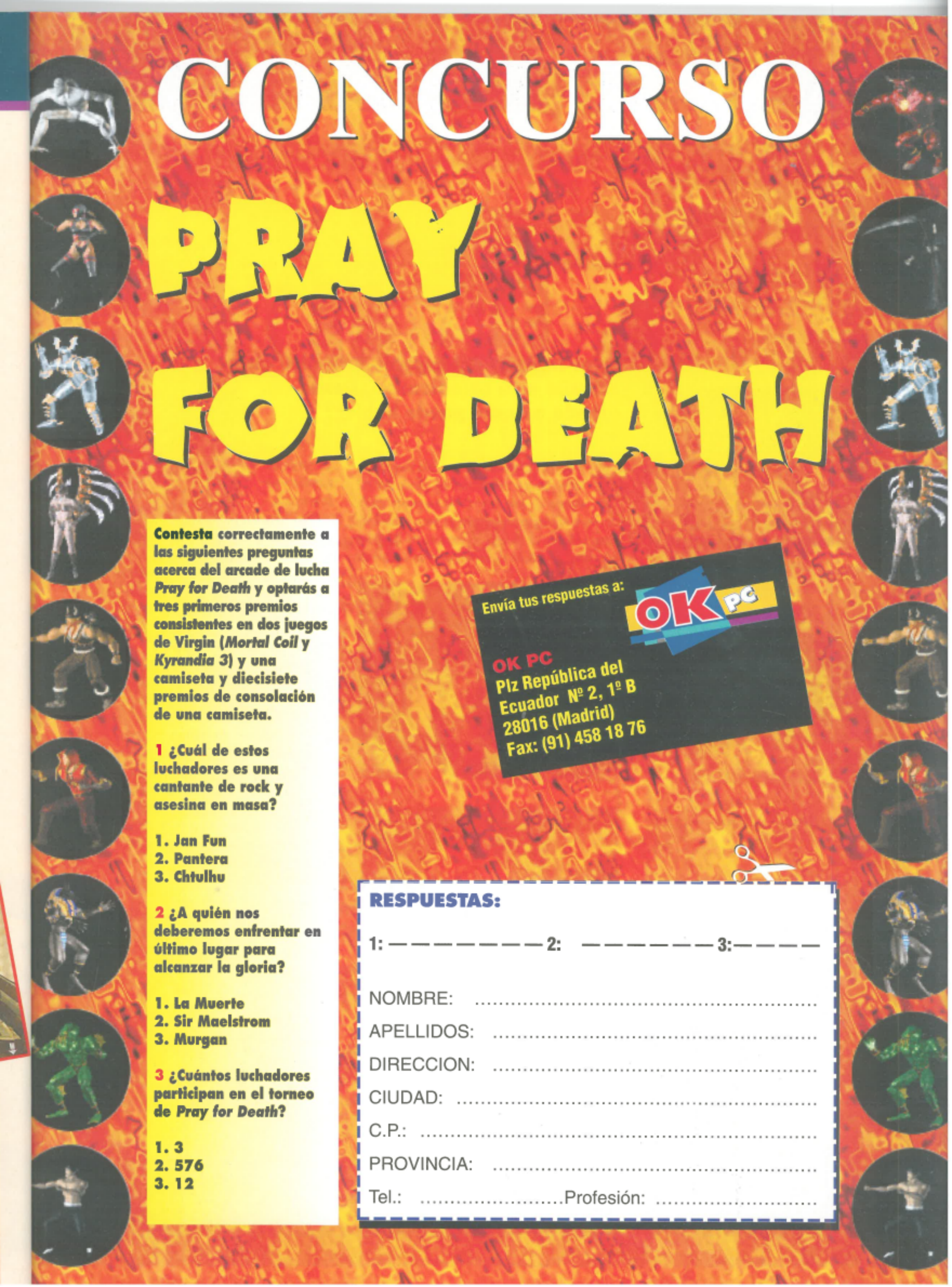
Todo esto junto en un juego con vídeo en tiempo real y a pantalla completa, un sonido de gran calidad y una banda sonora con el estilo suave del jazz de los años 40 consigue que un título como *The Dame Was Loaded* sea clasificado como una de las aventuras que más calidad tiene en todos los aspectos.

Dentro de poco tiempo todos a los que os gusten este tipo de aventuras en primera persona, donde la libertad de acción prevalece sobre todas las demás cosas y así podemos llevar nuestra investigación allá por donde nuestro instinto de detective nos lleve. Es tal el número de acciones que podemos realizar que existen nueve finales diferentes que dependen de nuestra sagacidad, por lo que puede haber desde uno desastroso, donde el protagonista muere de un certero disparo, hasta uno muy feliz, en el que se va con la chica y, entre estos, otros más o menos satisfactorios.

Creemos que el final que se merece un título como *The Dame Was Loaded* es que acabe en tus manos para que puedas disfrutar de él, así que os aconsejamos que os informéis cuanto antes en vuestra tienda habitual acerca de la fecha de puesta a la venta.

● CARLOS F. MATEOS





CONCURSO

PRAY FOR DEATH

Contesta correctamente a las siguientes preguntas acerca del arcade de lucha *Pray for Death* y optarás a tres primeros premios consistentes en dos juegos de Virgin (*Mortal Coil* y *Kyrandia 3*) y una camiseta y diecisiete premios de consolación de una camiseta.

1 ¿Cuál de estos luchadores es una cantante de rock y asesina en masa?

1. Jan Fun
2. Pantera
3. Chtulhu

2 ¿A quién nos deberemos enfrentar en último lugar para alcanzar la gloria?

1. La Muerte
2. Sir Maelstrom
3. Murgan

3 ¿Cuántos luchadores participan en el torneo de *Pray for Death*?

1. 3
2. 576
3. 12

Envía tus respuestas a: OK PC

OK PC
Plz República del
Ecuador Nº 2, 1º B
28016 (Madrid)
Fax: (91) 458 18 76

RESPUESTAS:

1: ———————— 2: ——————— 3: ————

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

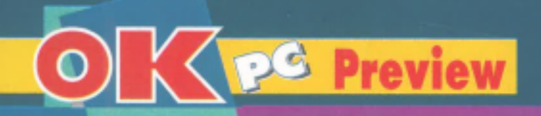
DIRECCION: ....

CIUDAD: ....

C.P.: ....

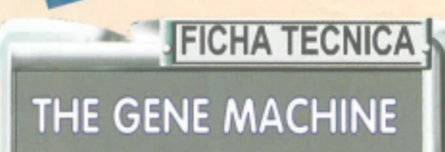
PROVINCIA: ....

Tel.: .... Profesión: ....





FICHA TECNICA



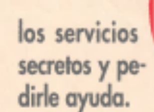
TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	DIVIDE BY ZERO
DISTRIBUIDOR:	VIRGIN



Ciencia en el siglo XIX

En el corazón del Imperio Británico algo extraño está sucediendo. ¿Desde cuándo un gato puede hablar?

En lo más profundo de una isla alejada de todo tipo de civilización, un "lindo gatito" escapa de una cueva. No se puede explicar, pero el minino se las arregla para subir a un barco y llegar al mismísimo Londres de la época victoriana. Su misión es encontrar a un agente de los servicios secretos y pedirle ayuda.

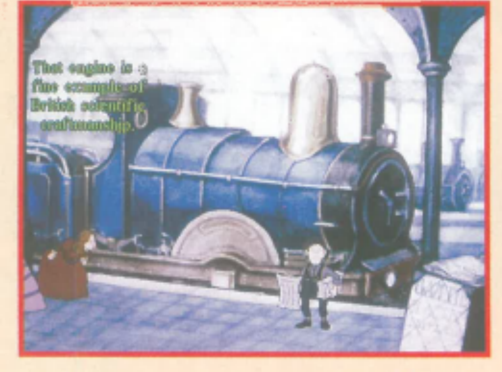


Pero nuestro papel en la aventura no va a ser el de gato, sino el de este típico inglés amante de la buena vida y de la monarquía británica. Un personaje lleno de tópicos al cien por cien.

ESTO ES INGLATERRA

Y no sólo se ha cuidado el aspecto, digamos, psicológico de los personajes, sino que todos los dibujos de los escenarios y ciudades de la época han sido recreado al detalle. Un buen ejemplo es la estación de tren de Londres en la que no falta ningún detalle como el chico encargado de las maletas, los pasajeros ocupándose de sus problemas, las máquinas chorreando humo... en general, el ambiente es totalmente perfecto. El estilo de los dibujos recuerda mucho al anterior trabajo de Divide by Zero: *The Orion Conspiracy*, pero esta vez viajamos desde el lejano futuro hasta el siglo XIX.
La aventura promete bastante. Tiene una calidad técnica aceptable en las primeras versiones que hemos visto y, según sus creadores, tiene horas y horas de juego con muchos enigmas y puzzles para solucionar. Eso esperamos.

● ANGEL FCO. JIMENEZ

















TIPO:	DEPORTIVO
COMPAÑIA:	U.S. GOLD
DISTRIBUIDOR:	ELECTRONIC ARTS



Tradiciones griegas

De nuevo, tenemos las Olimpíadas entre nosotros. Atlanta, una de las más prósperas ciudades norteamericanas, es la encargada de organizar la celebración de los Juegos Olímpicos de 1996. La conversión al ordenador también está preparada de mano de la compañía líder en juegos deportivos.





Olympic Games aprovecha este importante acontecimiento deportivo para que podamos disfrutar en nuestro ordenador de un género que últimamente estaba decayendo, como es el de la simulación de los deportes olímpicos: el atletismo, la natación o la halterofilia.

También se han incluido algunos deportes que muy pocas veces han pasado por el ordenador. Nos referimos a la esgrima o el tiro, en sus modalidades de pistola y arco. Estos últimos destacan por su sencillez para efectuar el disparo, aunque hay que tener cuidado con el viento en el caso del tiro de arco y calcular el ángulo más adecuado para tener un buen resultado.

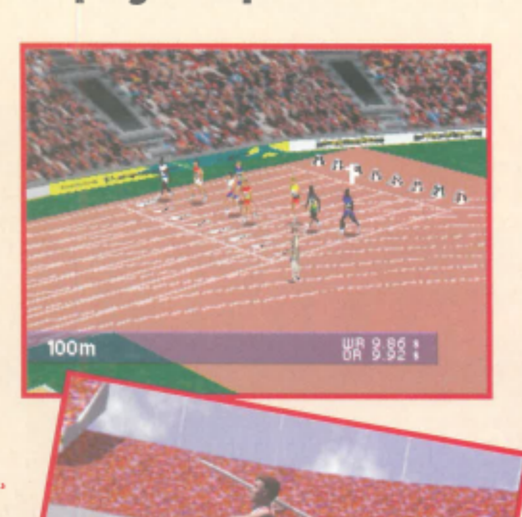
CALIDAD SOBRESALIENTE

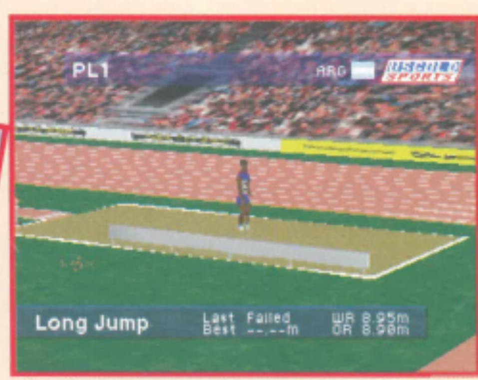
Como podéis ver por la pantalla, los gráficos son de excepcional calidad. La versión original de *Olympic Games* procede del mundo de las consolas de 64 bits y el primer objetivo que se impuso el equipo de programación fue que la versión para PC igualara o superara en calidad a las demás versiones. Solamente podemos decir que lo han conseguido plenamente.

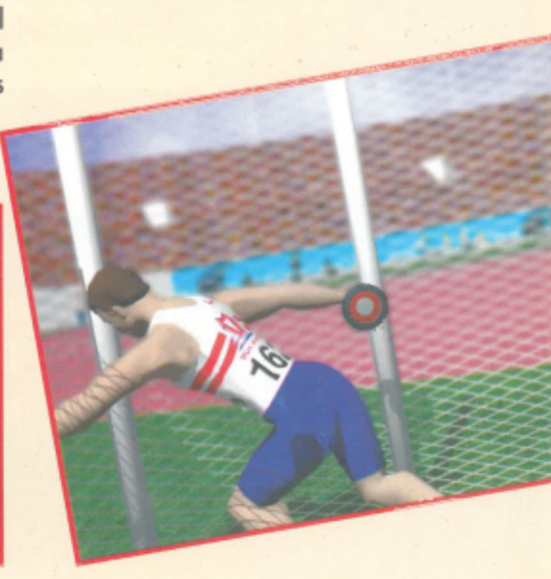
Un año olímpico atrae la atención de la gente a este tipo de deportes, pese a que la competencia del fútbol es abismal, pero durante mucho tiempo en televisión y prensa conoceremos los records y otros sucesos destacables del ambiente deportivo. Esta es la principal razón por la que Electronic Arts lanzará al mercado el juego durante el mes de julio de 1996, coincidiendo con la celebración de los Juegos. Además de contar con esa enorme baza, el juego saldrá totalmente traducido al castellano, por lo que aún será más atractivo de cara al usuario final.

Un estupendo juego que coloca al límite las posibilidades de nuestros ordenadores para disfrutar de las simulaciones deportivas más realistas.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







CONCURSO WARCRAFT II



Dado el enorme éxito que entre todos los aficionados a los juegos de ordenador ha tenido *Warcraft 2,* hemos decidido en la redacción realizar un gran concurso en el que apelamos a vuestra imaginación y creatividad. Las bases para participar son muy sencillas y lo único que tenéis que hacer es seguirlas paso a paso:

1 Crea uno o más escenarios con el editor que se incluye en el mismo juego y mándanoslo a OK PC.

2 Junto con el archivo o archivos, deberá ir adjunta una breve descripción del mismo, con su nombre, número de jugadores, tamaño del escenario y demás variaciones que hayáis realizado con el editor.

3 Los redactores y colaboradores de OK PC nos ofreceremos gustosamente para probarlo y valorarlo imparcialmente.

4 Los tres mejores serán premiados con un fabuloso juego de última novedad. Además, todos los niveles que recibamos serán incluidos en el CD-ROM de la revista, permaneciendo los mismos intactos. Si queréis que salga vuestro nombre, os aconsejamos que lo introduzcáis en el menú de "Map Propierties" y, dentro de ese, en "Map Description".

5 Participar en este concurso significa que aceptas todas las bases anteriores y autorizas a la revista la inclusión en el CD-ROM de tus escenarios.

6 Aprovechamos para informaros que en nuestro CD-ROM, a partir de este mes y en adelante, dedicaremos un directorio a todos aquellos lectores creativos que quieran incluir escenarios de otros juegos, versiones shareware de creaciones propias, archivos de musica o sonido (MOD, MID, WAV...), animaciones y en general todo lo que queráis compartir con el resto de los lectores.





Enviarnos todo, junto con el cupón a:

OK PC
Plaza República del Ecuador nº2, 1ºB
28016 Madrid

NOMBRE:

APELLIDOS:

DIRECCION:

CIUDAD" PROVINCIA:

C.P.: TELEFONO: ( )

FICHA TECNICA

ALBION

TIPO:	ROL
COMPAÑIA:	BLUE BYTE
DISTRIBUIDOR:	ELECTRONIC ARTS

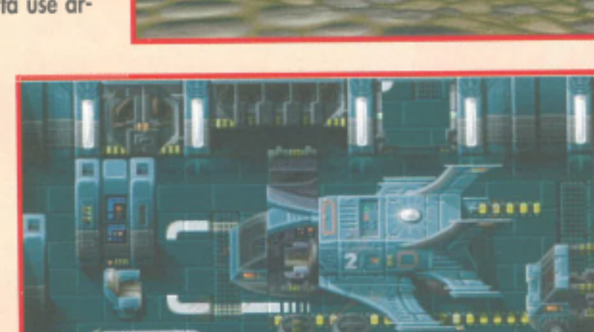
La ambición del hombre

En el año 2195 de nuestra era las grandes compañías comerciales de la Tierra se dedicaban a la exploración de nuevos mundos para la búsqueda de nuevos recursos y materias primas. Entre los mundos candidatos se encontraba Albion. A primera vista parecía un desierto, pero en su interior se guardaban los secretos que se perdieron con la cultura celta de nuestro propio planeta.



Encarnando a un simpático personaje llamado Tom Driscoll, *Albion* es un juego de rol al viejo estilo que hará las delicias de los aficionados a este singular género. Ultimamente, no eran muchas las novedades en este aspecto.

Aunque suceda en el lejano futuro, la trama de *Albion* está basada en las leyendas célticas. Asimismo permite que un valiente astronauta use armas mágicas en un entorno para el que evidentemente no fue entrenado. De esta forma, se consigue una hermosa contradicción al ver a un personaje espacial luchando contra monstruos pertenecientes a la fantasía medieval.



De todas formas, Blue Byte, los responsables del producto, han dejado muy claro que, aunque *Albion* sea un juego de rol de la vieja escuela, sus características y personajes son totalmente distintos a lo que se ha visto hasta ahora. En primer lugar, los monstruos que nos encontraremos son el resultado de la extraña evolución que ha surgido en Albion y adaptados al peculiar clima del planeta. Por otro lado, el interfaz del juego es uno de los aspectos más trabajados y logrados. Con sólo apuntar en cualquier sitio tendremos opción a una serie de acciones que es posible realizar en ese momento y lugar determinados. Es decir, si nos encontramos con nuestra amiga Christine en la nave espacial Toronto con sólo colocar el puntero sobre ella será posible entablar un diálogo o darla algún objeto. Esto, aunque se ha hecho en otros juegos, en *Albion* se ha simplificado de tal forma que, por fin, debemos olvidarnos de complicados cuadros de mandos y otras historias parecidas.



Combinando gráficos en VGA y SVGA, el aspecto visual es bastante colorido, a excepción de los primeros momentos que suceden en la nave espacial donde los escenarios son monótonos, pero llenos de detalles muy simpáticos. Los servicios de las habitaciones privadas son un buen ejemplo de ello.

Albion promete muchas cosas buenas como una buena historia y una excelente realización histórica. Su jugabilidad y duración es algo que nos demostrará con el paso del tiempo.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



Super Ofertas del Mes

Hágase Socio del CLUB MULTIMEDIA ¡GRATIS!

CLUB MULTIMEDIA

NOMBRE: José Miguel Sán[...]oz

SOCIO N.º 16.502

Muestra Simulada

CADUCA: 16/7/96



TARJETA DE IDENTIFICACION PERSONAL

Con la compra de cualquiera de estas ofertas consigues GRATUITAMENTE su Tarjeta de Socio del CLUB MULTIMEDIA (válido por 6 meses), para poder acogerse a todas las ventajas, promociones y superofertas del momento.

Si desea más información de los servicios del CLUB MULTIMEDIA, llame al teléfono:

(91) 564 63 00
(de 10:00 a 20:00 h. ininterrumpidamente).

8.890 Pta

MegaPak V

Pack con los 10 CDs más vendidos en USA en 1995. Manual de cada título en Inglés. Los 10 CDs que componen la colección son: Terminal Velocity, Flight Unlimited (Edición especial para Megapak V), Primal Rage, Pinball Fantasies Deluxe, Jagged Alliance, FX Fighter MS-DOS, Warlords II Deluxe, Great Naval Battles IV, Pool Champion y Entomorph. Software en Inglés.



8.490 Pta

Megapak IV

Pack de 11 títulos variados (Panzer, General, Guardian of the Fleet, Space Ace, Tornado, entre otros).



12.100 Pta

Distribuidor Oficial de MegaMedia y Archivadores CD3 para España:



(91) 564 18 86
(Sólo distribuidores)



4.900 Pta

Clasificador Multimedia

CD3/40 Beige o Negro, con capacidad para organizar hasta 40 CD´s verticalmente sin tocarse entre sí, Dispone de Indice de localización en la tapa y sistema de sujección de CDs.



4.900 Pta

Modelo CD3/16, en negro, acoplables, con capacidad para 16 CD´s. Incluye cinta para colgar.

3.700 Pta

PEDIDO DIRECTO



Enviar el Cupón a LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º TFNO.: 457 91 91 - FAX.: 457 98 36

❑ Sí, tengo un Equipo Multimedia en casa, marca:__________ Modelo __________

Mi equipo multimedia es: PC ❑ Mac ❑, Tengo modem: SI ❑ NO ❑

NOMBRE __________ EDAD __________ Fecha __________

DIRECCION ENVIO __________

C. Postal __________ Poblac. __________ Prov. __________

CIF/NIF __________ TLF. ( ) __________

Deseo realizar un pedido acogiéndome a la oferta de ALTA GRATUITA como SOCIO del Club Multimedia,

❑ MegaPak V
❑ MegaPak IV
❑ MegaPak V + CD3/16 Negro
❑ Archivador CD3/40 Beige
❑ Archivador CD3/40 Negro
❑ Archivador CD3/16 Negro

Firma:

Nº Unidades: __________ Total Pta: __________

❑ Envíeme el/los productos por ServiPack 48 horas (Península y Baleares) a mi domicilio por un coste de envío de 900 pta. (Canarias por correo).

De acuerdo con la LORTAD, usted tiene derecho a modificar o cancelar los datos de los ficheros que se extraerán de esta promoción.

Estos Precios incluyen IVA. Se reserva el derecho a modificar estos precios sin previo aviso.



PC NAVIGATOR

FICHA TECNICA	PC NAVIGATOR
TIPO:	JOYSTICK
COMPAÑIA:	LOGIC 3
DISTRIBUIDOR:	ELECTRONIC ARTS
TELEFONO:	91-3047091
VALORACION:	

No es muy corriente ver un joystick analógico robusto y resistente a golpes y que no ofrezca problemas de instalación incluso bajo Windows 95. *PC Navigator* cumple con todos esos requisitos.

Listo en tus manos

Uno de los modelos de joysticks más solicitados por el público, especialmente por los aficionados a los simuladores, son los que imitan la forma de una verdadera palanca de control de un avión. Por lo general, suelen ser caros y, aunque parezca increíble, dada la sencillez de un joystick, son difíciles de configurar, necesitándose en algunos casos un programa de instalación que nos ayude.

PC Navigator ha sido diseñado para que sea lo más sencillo posible, pero para que, al mismo tiempo, ofrezca las máximas garantías de resistencia para jugar con él cualquier exponente de cualquier género. Desde el arcade hasta los simuladores. De hecho, su mayor virtud consiste en que no necesita ningún tipo de calibrador , ya que lo ha sustituido por un nuevo sistema electrónico que centra automáticamente el joystick al encender el ordenador.

DE ALTOS VUELOS

Pero, lógicamente, *PC Navigator* tiene su mejor campo en los simuladores. Es por este mismo motivo por lo que incluye un conmutador de cuatro posiciones para que podamos cambiar fácilmente las vistas del avión, helicóptero o nave espacial que estamos manejando. Situado al lado del principal botón de disparo, soltar misiles en el momento justo será todavía más fácil.

Además de este conmutador, nos encontramos con un dispositivo que nos permite cambiar el ángulo de cambio de plano. Tras este nombre se esconde un útil accesorio que cambia la sensibilidad del joystick atendiendo a las demandas técnicas de cualquier juego. No es lo mismo un plataformas que un simulador.

Un joystick resistente y preciso

Otras características a destacar son el "auto-fire", muy útil en los juegos tipo "matamarcianos", y que no tengan límites de disparos, además de sus cuatro botones de acción, con lo que la respuesta a cualquier juego está asegurada.

Para finalizar, reiterar la perfecta respuesta que *PC Navigator* ofrece a todos los simuladores de vuelo con los que hemos probado desde los de última generación hasta el anciano pero clásico *Strike Commander*. Un producto excelente a un precio razonable.

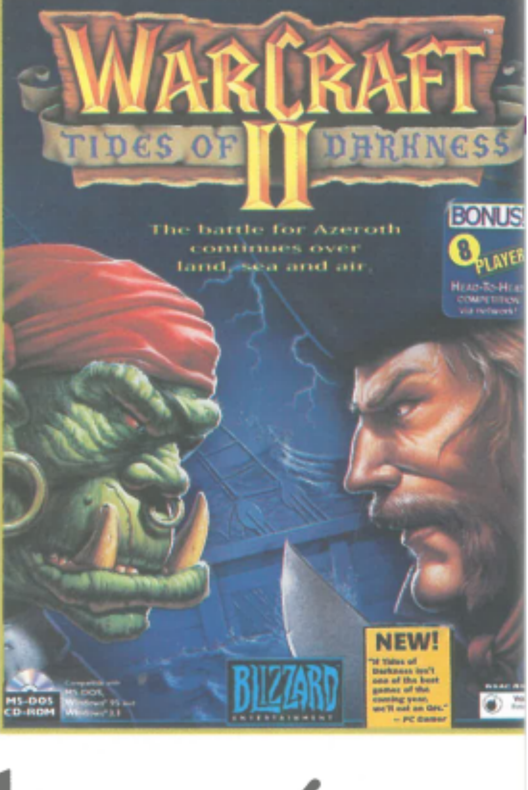


PC Navigator te dará muchas horas de diversión.

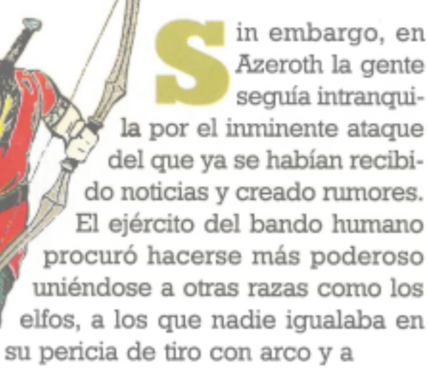


Warcraft II

Tras la asombrosa derrota que sufrió la horda orca de mano de los valientes humanos, en la antiguamente tranquila tierra de Azeroth, los caudillos de la raza verde decidieron que la única manera de acabar con esos amanerados guerreros del otro lado del portal era mejorando su tecnología de guerra y, tras algún tiempo, lo consiguieron, hasta que creyeron que su poder era imparable.



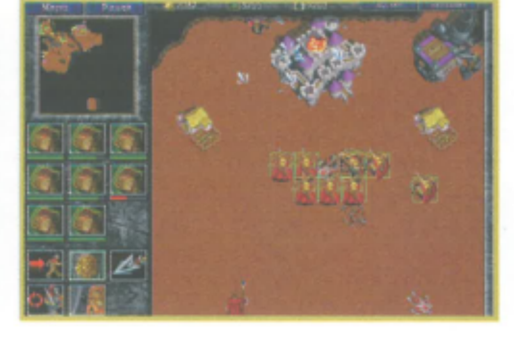
Cuando la guerra crea adicción



Sin embargo, en Azeroth la gente seguía intranquila por el inminente ataque del que ya se habían recibido noticias y creado rumores. El ejército del bando humano procuró hacerse más poderoso uniéndose a otras razas como los elfos, a los que nadie igualaba en su pericia de tiro con arco y a los gnomos, que con su tecnología iban a ser de gran ayuda. De la unión surgieron diferentes frutos como la tecnología marítima o la aérea, ampliando así los horizontes de la batalla y las posibilidades de victoria sobre la raza orca. Sin embargo, la investigación no se limitaba únicamente al arte de la guerra, sino que también aquellos que se habían entregado por completo y consagrado su vida a la magia, continuaron sus pesquisas, gracias a la invocación de seres superiores para que les ayudasen con su sabiduría. Así consiguieron no sólo nuevos hechizos más poderosos y destructores, sino que también alcanzaron la posibilidad de transformar a sus guerreros más valiosos y leales en paladines al servicio del orden, con poderes mágicos que les hacían prácticamente imparables, e incluso lograron dominar a una nueva raza de animales, los grifos, mitad águila, mitad león, con lo que, una vez entrenados, podrían atacar a esas verrugas verdes incluso por el aire.



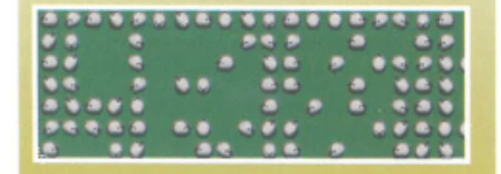






UN POCO DE HUMOR

Si hay algo que agradecer a Warcraft II es la gran cantidad de toques de humor que tiene. Uno de los detalles más divertidos es la posibilidad de poder ridiculizar a tus enemigos transformando una horda de enemigos en inofensifos corderitos, posibilidad que tienen bajo su bastón mágico todos los magos humanos. Si la magia de los humanos y de los orcos se combina sabiamente, el resultado será letal, como ocurre en los escenarios predefinidos en los que podemos luchar contra más de un contrincante al mismo tiempo.



EN EL OTRO LADO

Ajenos al avance tecnológico humano y centrándose al cien por cien en sus progresos, los orcos comenzaron a entablar relaciones de mutuo acuerdo con otras razas bélicas del lado oscuro: los ogros de dos cabezas, de gran tamaño y fuerza y con conocimientos suficientes para convertirse en poderosos shamanes capaces de conjurar hechizos de toda índole; los trolls, a los que su pericia con las hachas y la habilidad de regenerarse los convertía en geniales luchadores; y los goblins, que, debido a la tecnología que les habían robado a los gnomos, eran la gente más inteligente de esta dimensión.

EL EDITOR DE ESCENARIOS



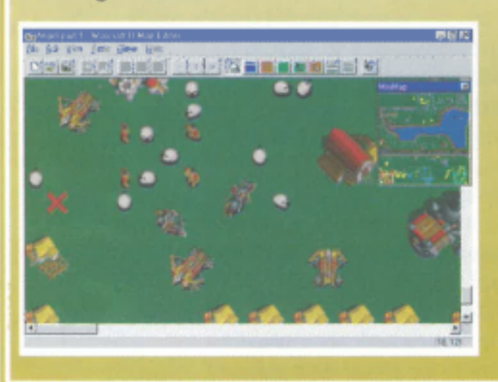
Todo el mundo está de acuerdo en que Warcraft II constituye la mejor muestra de este tipo de juegos que algunos denominan arcade-estrategia o estrategia en tiempo real. El estilo no importa, sólo lo divertido que resulta Warcraft II. Para redondear el producto, se ha incluido un completísimo editor de escenarios en el que utilizamos elementos propios del juego, como pueden ser las construcciones o los soldados, y no como en otros juegos, en que se representan las distintas unidades por símbolos que en el peor de los casos llegan a ser letras o números.

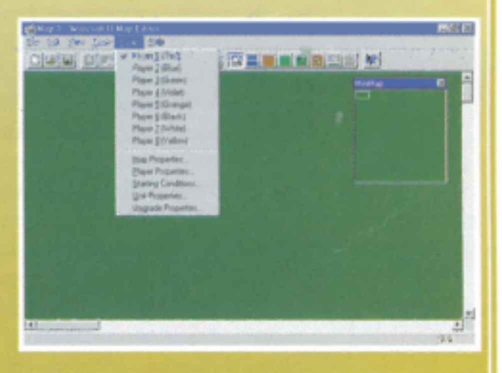
Antes de crear nuestro propio escenario, debemos tener muy en cuenta ante todo lo que queremos. Como en cualquier diseño, es bueno hacerse un bosquejo del escenario y decidir si la prioridad de ataque va a ser aérea, naval o terrestre. Una vez decidido, intenta darle una forma lo más original posible, algunos llegan a simular ciudades, comarcas o hasta el barrio en el que vive. Todo depende de su imaginación.

Las herramientas que proporciona el juego son muy claras. Intenta crear pequeños escenarios para acostumbrarte a todas las posibilidades que te ofrece y así intentar uno mejor y más completo que puedas facilitar a tus amigos, a las BBS, o mejor aún, a la redacción de OK PC.

El escenario tiene que ser todo lo equilibrado que puedas. Si vas a preparar un escenario para red, el número de minas y bosques para recursos de construcción debe estar en consonancia con el número de participantes. Tal vez prefieras un escenario de ataque masivo; en ese caso, la fuerza y el número de los soldados será el elemento decisivo. La magia es otro de los puntos fuertes de Warcraft II y los magos deberían ser los protagonistas de tu próxima creación.

En definitiva, el editor te dará aún más y más horas de juego para disfrutar de la mejor estrategia.





Durante meses, los más diestros de los guerreros orcos se emplearon a fondo para cazar una enorme partida de dragones hembra y así conseguir un ejército alado contra el que los soldados humanos no tendrían nada que hacer.

Todo estaba preparado para la batalla. La horda estaba a punto de atravesar el portal que le llevaría de una dimensión a otra y únicamente tendrían que llegar a la tierra de Azeroth para sembrar el pánico entre todos sus habitantes y provocar la destrucción allá por donde pasaran. La venganza estaba en sus manos y nadie les podría parar.

La construcción en serie de inmensos barcos de guerra con cañones de gran alcance y el adiestramiento de tortugas gigantes para atacar desde las profundidades marítimas, harían posible el que la gloriosa raza orca dominase el elemento líquido. Los antiguos necrománticos que en el primer ataque a Azeroth formaron parte activa, ahora no podían hacerlo debido a su avanzada edad y, sin embargo, reunieron la suficiente fuerza mágica para hablar con los más poderosos brujos de la historia que murieron de manera violenta o a manos de algún enemigo. Ahora, recién resucitados, seguirían las órdenes de los orcos y sus mortales hechizos harían estragos entre las líneas humanas.

PARADOJAS DE LA VIDA

Warcraft II es un título que puede pasar a la historia por varios motivos, todos ellos de gran relevancia. El primero de ellos y más importante es que a pesar del renombre



que tiene el juego y del gran éxito que tuvo la primera parte tanto a nivel de crítica, como entre el público en general, ninguna empresa distribuidora se ha decidido a traer esta maravilla a nuestro país y eso ha provocado que el españolito de a pie haya tenido que gastarse una cantidad mayor de pesetas adquiriéndolo de paralelo. ¿Es que la gente que trabaja en el sector no se da cuenta de dónde está lo bueno y lo que de verdad les puede deparar dinero a mansalva? Por poner un dato revelador, decir que *Warcraft II* ha vendido en seis meses más de medio millón de copias, algo real-

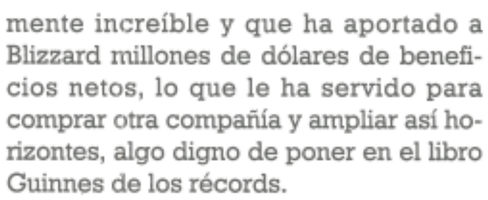
UN JUEGO A TU GUSTO

Uno de los puntos más graciosos que tiene Warcraft II es la posibilidad de variar los sonidos y las voces del juego. Para ello, lo único que necesitas es el programa de edición de sonidos que viene con el programa, un micrófono conectado a la tarjeta de sonido y la grabadora de sonidos que se incluye en Windows 95.













mente increíble y que ha aportado a Blizzard millones de dólares de beneficios netos, lo que le ha servido para comprar otra compañía y ampliar así horizontes, algo digno de poner en el libro Guinnes de los récords.

Y es lógico, ya que *Warcraft II* lo tiene todo y en cantidad. Todo lo que se echó en falta cuando tuvimos la oportunidad de quedarnos noches y noches enteras frente a nuestro ordenador con la primera parte, ahora ha sido incluido. Más criaturas, más hechizos, más máquinas de guerra, la posibilidad de mejorar las construcciones abriendo así más posibilidades, capacidad de mejorar nuestras tropas tanto en defensa como en ataque. Ahora podemos construir donde se quiera un edificio, sin tener que ir creando calles, por lo que aumenta la libertad de construcción pudiendo extender nuestros dominios más fácilmente y, en definitiva, todo lo necesario para que aquellos que ya se creen unos expertos con el predecesor, tengan ante sí un reto a superar.

MILES DE OPCIONES

Warcraft II incluye además cantidad de opciones que lo convierten en uno de los juegos más completos del mercado. La primera es un editor de niveles, creemos que el de más fácil manejo que hemos podido ver hasta ahora, que te da la posibilidad de crear tus propios escenarios y presentárselos a tus amigos para que jueguen en él y demuestren de qué son capaces. La segunda es la modalidad de juego, ya que podemos elegir entre jugar el modo campaña, tanto de los orcos, como de los humanos en donde se sigue una especie de argumento y, por otro lado, jugar un escenario por separado, en el que nosotros podemos definirlo todo, si hay Fog of War (niebla de guerra), el



LOS ORCOS

PEON: La unidad más baja tanto en la escala militar de los orcos y, sin embargo, la más alta en la escala de obtusos mentales. De todas formas, su labor es muy importante, ya que de ellos depende el recolectar todos los recursos necesarios para que la ciudad progrese.

SOLDADO: En grandes grupos y mejorados al máximo en defensa y ataque, representan un factor muy importante en la defensa de ciudades y en ataques rápidos a fuertes enemigos.

TROLL: Su capacidad de regenerar los hace mucho más resistentes que los arqueros elfos, pero son algo más lentos disparando, por lo que las dos unidades están muy equilibradas.

OGRO: Una enorme bestia de dos cabezas que puede además de gozar de una increíble fuerza bruta, es capaz de convertirse en shaman, teniendo a su disposición hechizos tan potentes como el de berserker, que dobla la fuerza de las criaturas a las que se les eche y le dé runas explosivas que provoca la muerte instantánea de las personas que las pisen.

CATAPULTA: Exactamente igual que la ballesta humana, sólo que en vez de lanzar enormes flechas, lanza piedras.

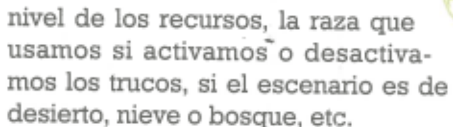
BRUJO: Venido del reino de los muertos, esta criatura de pesadilla es capaz tanto de crear una zona de peste donde todo muere en pocos instantes, hasta levantar a los muertos, teniendo también a su disposición el hechizo de armadura maldita y el de rapidez. Los paladines son sus peores enemigos.

BRIGADA DE DEMOLICION GOBLIN: Lo mismo que la brigada gnomo, por lo que tiene la misma utilidad.

EXPLORADORES GOBLIN: Tres cuartos de lo mismo.

DRAGONES: Y seguimos con las coincidencias entre criaturas, ya que estas son sinónimas a los grifos.

MARINA: Cinco son los tipos. El petrolero con la función de construir la plataforma petrolífera y recolectar el mismo, el destructor troll, capaz de disparar sus cañones a criaturas voladoras y el juggernaut ogro, demoledor y resistente donde los haya. Después está el barco de transporte con la misma función que el humano y la tortuga submarina que únicamente puede ser detectada por una torre o un explorador gnomo.



LOS HUMANOS

CAMPESINO: Es la unidad básica para conseguir recursos. En casos desesperados puedes usarlos para atacar a otras unidades; sin embargo, su misión principal es la de construir los edificios, repararlos y conseguir oro y madera para ello.

SOLDADO: Es el primer tipo de guerrero que conseguirás nada más construir las barracas. A pesar de ser una unidad muy elemental, mejorada en defensa y ataque con la herrería puede provocar más de un disgusto.

ARQUERO ELFO: Muchos dirán que esta raza es un tanto amanerada y, sin embargo, nadie puede igualar su pericia con el arco y las flechas, sobre todo cuando los mejoras con el aserradero hasta convertirlos en Rangers, pues puedes ampliar el daño que provocan, la distancia de las flechas y su rango de visión.

CABALLERO: La unidad más avanzada de lucha. Va montado a caballo y golpea con un martillo de guerra. Su rapidez y resistencia lo hacen imparable si va en grupos. Puede ser mejorado con la herrería, al igual que el soldado en defensa y ataque, pero además puedes dar un paso más, ya que si construyes la iglesia serán convertidos en paladines, pudiendo usar los hechizos de "repeler muertos", muy útil contra los magos orcos y los esqueletos, el de "curar heridas", para sanar a otras unidades y el de "visión", para mirar zonas del mapa que aún no han sido visitadas.

BALLESTA: Sin duda, la máquina de guerra que más daño hace del bando humano. Sus proyectiles pueden ser mejorados en la herrería. A pesar de ser muy lentas, tienen un gran rango de acción y son muy útiles para apoyar a otro tipo de unidades.

MAGOS: Son los más temibles adversarios. Pueden desde provocar una tormenta de hielo, hasta convertir en un indefenso animal al más terrible oponente. Su única pega es el gran coste que requiere la investigación de los hechizos y su poca resistencia física.

BRIGADA DE DEMOLICIÓN GNOMO: Unidades kamikaze especialmente diseñadas para destruir edificios y torres enemigas rápidamente. Son un tanto caros, pero en hordas pueden arrasar la más impenetrable de las fortalezas.

EXPLORADORES GNOMO: Unidades aéreas realmente valiosas, ya que te ayudarán tanto para detectar submarinos en los escenarios acuáticos, como para explorar los confines del mapa, dado su increíble radio de visión y velocidad de movimiento.

GRIFOS: Gigantes del aire que, aunque un tanto lentos, son sinónimos de destrucción entre las líneas enemigas cuando atacan en bandadas. La única manera de pararlos es mediante torres lanza-flechas, trolls, barcos destructores y brujos.

MARINA: Existen cinco tipos diferentes de embarcaciones:

- ✓ **El petrolero** es el encargado de obtener el oro negro construyendo las plataformas petrolíferas, necesario para construir la mayoría de la flota marítima y algunos edificios.
- ✓ **Destructor elfo,** el primer barco de guerra que puedes crear tras construir el puerto. Dispone de una potencia limitada de fuego, pero puede atacar a unidades aéreas.
- ✓ **El acorazado,** un tanto lento, pero con una gran potencia de fuego. A pesar de no poder atacar unidades que vuelan, es capaz de derruir una torre en menos de tres impactos y una catapulta en uno.
- ✓ **El submarino** sólo se podrá construir si previamente hemos creado el edificio del inventor gnomo y la fundición. Es muy útil, ya que solamente puede ser detectado si hay una torre de vigía al lado o un explorador gnomo encima de él.
- ✓ **El barco de transporte** sirve para llevar tropas a zonas rodeadas de agua. Es una manera muy espectacular de atacar a las ciudades, pero... cuidado, ya que si te hunden la embarcación, todo aquel que lleves dentro, se irá al fondo del mar.

nivel de los recursos, la raza que usamos si activamos o desactivamos los trucos, si el escenario es de desierto, nieve o bosque, etc.

El Fog of War es otra de las novedades que incluye este juego y que además de aumentar el realismo del juego, nos obliga, entre otras cosas, a utilizar tropas como vigías, ya que el terreno que hayamos visitado previamente no se actualiza a no ser que tengamos a alguien viéndolo. Pero para eso puede utilizar una nueva construcción como son





las torres de vigía, que podemos mejorar a torre lanza-flechas o con cañones y que, además de poder usarlas como defensa, nos sirven para tener una zona realmente amplia del mapeado, completamente vigilada.

Warcraft II ofrece cientos y cientos de tácticas de ataque, defensa y la posibilidad de realizar mil triquiñuelas y escaramuzas para pillar desprevenido al adversario y lograr vencerle.

LO MEJOR ENTRE LO MEJOR

Para finalizar el comentario solamente resta decir que *Warcraft II* puede ser, sin duda, una de las mejores adquisiciones de tu vida, no sólo por las horas interminables de diversión que te puede proporcionar, sino también por la posibilidad que te va a dar de

LOS REDACTORES OPINAN

Un juego como Warcraft II se merece un trato especial y, por lo tanto, en este recuadro especial vamos a ocupar un pequeño espacio todos los redactores de OK PC para dar nuestra sincera opinión sobre el juego.



ANGEL F. JIMENEZ: *Cuando el primer Warcraft salió al mercado, supuso un fuerte éxito de ventas, ya que trajo al "tranquilo" mundo de la estrategia toda la acción y velocidad de un arcade. Warcraft II no ha hecho más que mejorar lo que parecía inmejorable, ya que facilita que la imaginación del jugador participe más que nunca en un juego de este tipo, gracias a su editor de escenarios, pero sobre todo porque permite tantas posibilidades en medio de un escenario, como construir donde quieras o hacer algo tan impensable como colocar a nueve "peasants" en posición de combate y atacar a cualquier troll descuidado que haya por la zona. La tecnología usada para mover los gráficos es impresionante. El sentido del humor está presente en cualquier momento y en definitiva, Warcraft II ha pasado a mi lista de favoritos con el número uno. En España también se le conocerá como el mayor "gol" que se haya hecho a la industria de la distribución. Las tiendas de importación directa han doblado ventas con solo un juego a todo un plan de lanzamientos de cualquier distribuidora. Por favor, que aprendan la lección aquellos que deben aprenderla.*



CARLOS F. MATEOS: *Impresionante, increíble, divertido, adictivo, me falta vocabulario a la hora de calificar a Warcraft II. Pocas veces me he enganchado tan fácilmente a un juego. Es divertidísimo arrasar a mis compañeros de trabajo en uno de los muchos escenarios por red, entre otras cosas porque si eliminamos las tensiones en una de estas batallas, luego el trabajo es mucho más tranquilo y de ahí que casi nunca nos peleemos en persona. Ahora en serio, al igual que mi compañero de fatigas, Angel F. Jiménez, pienso que las compañías distribuidoras han tenido uno de los fallos más gordos de su carrera, ya que el simple hecho de haber realizado un contrato con Blizzard le habría supuesto, no sólo grandes beneficios, sino también el renombre de haber sido la empresa que distribuyó el mejor juego del año.*



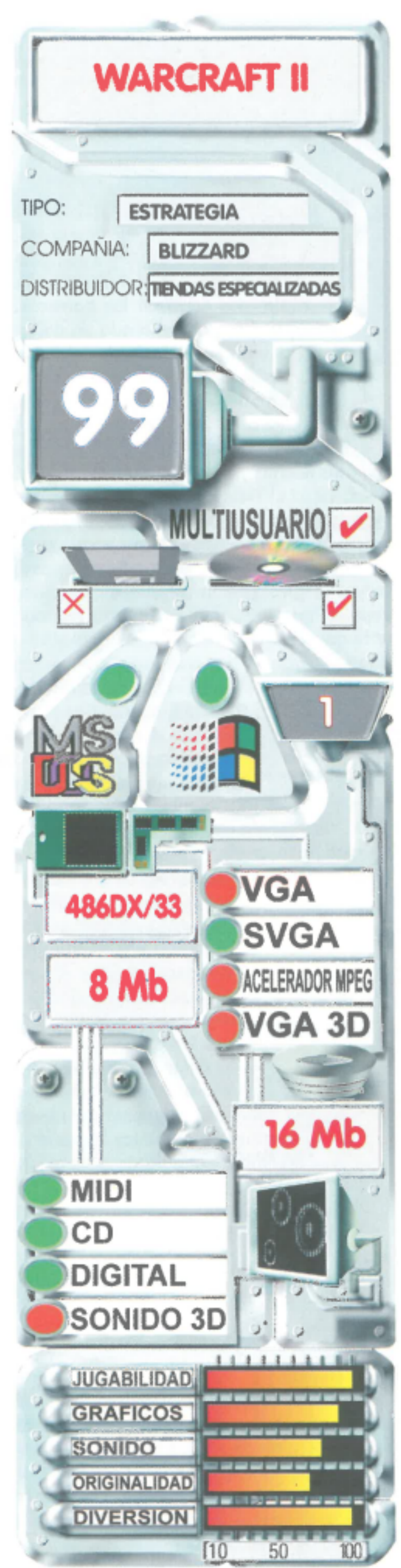
ENRIQUE MALDONADO: *Se mire por donde se mire y a pesar de que siempre hemos pensado en la redacción de la revista que no se debe utilizar la frase "el mejor/la mejor", Warcraft II es sin lugar a dudas el mejor juego de estrategia en tiempo real que ha pasado por mis manos en los últimos años y no soy el único que piensa así; las ventas lo están demostrando día a día y es que un título con el que te puedes pasar más de... me da vergüenza reconocer las horas que le he quitado a mi necesario sueño, es todo un juego y merece la pena pagar por él lo que quieran cobrar. Lo único despectivo en relación al juego es su nula distribución, ya que los distribuidores españoles lo han dejado pasar de largo... sin comentarios.*

conocer gente tan aficionada al juego como tú y es que *Warcraft II* es ya un fenómeno de masas como puede ser *Doom 2*, a pesar de las dificultades que se nos han puesto a los aficionados al software lúdico para su adquisición.

Es una lástima que nuestro baremo de puntuaciones en jugabilidad y diversión llegue únicamente hasta el diez y es que si tuviese el tope en treinta también habría llegado. Es una verdadera suerte que tengáis esta revista entre vuestras manos, ya que nos ha costado muy y mucho dejar de jugar por red con *Warcraft II*, veremos qué pasará cuando podamos optar a jugar con la ampliación que está a puntito de llegar a nuestro país aunque, insistamos, sea de paralelo. Más niveles tanto para orcos, como para humanos y cincuenta nuevos escenarios para jugar por red con los amigos. ¿Es que la diversión no va a tener fin?

CARLOS F. MATEOS









Duke Nukem 3D

En poco tiempo, la ciudad de Los Angeles se ha convertido en un sumidero de escoria alienígena y la raza humana ha pasado a ser una especie en extinción. *Duke Nukem* tiene que volver a la acción y, aunque sabe que las opciones de victoria son muy escasas, no le preocupa, ya que está acostumbrado a eso.





¡Se van a enterar esos alienígenas!

Desde que aparecieran, hace ya de eso bastante tiempo, la primera y la segunda parte de *Duke Nukem*, dos arcades de plataformas la mar de divertidos y con una rapidez de acción alucinante, ha llovido mucho, tanto que la pinta de la tercera parte es totalmente diferente y, a pesar de seguir siendo un trepidante arcade, ya no vamos a tener que calcular unos peligrosos saltos que nos pueden llevar por un fallo milimétrico al fondo de un abismo, sino que vamos a tener que movernos con gran maestría por un escenario tridimensional, mientras exterminamos a mil y un alienígenas que nos aparecerán delante de nuestras narices, usando nuestras armas de alta tecnología.

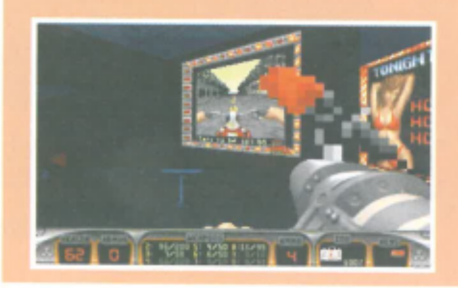
¡Qué sugerente! Con una camarera así, comer en este restaurante tiene que ser una delicia.

DE UNA ESCOPETA A UN REDUCTOR

La variedad de armas, al igual que de enemigos es enorme y todas ellas de gran poder destructivo. Al principio, vamos a contar únicamente con nuestra pistola automática y el poder de nuestras patadas, pero, más adelante, encontraremos una escopeta recortada que en las distancias más cortas resulta mortal; una ametralladora de tres tubos que te será la mar de útil para acribillar a un grupo elevado de enemigos; un lanzamisiles con gran poder devastador que hará saltar por los aires, literalmente, a tus adversarios; un arma congelante que pondrá en ultraconserva a todo aquel que se cruce contigo, teniendo únicamente que darle una ligera patada a continuación; un reductor de tamaño para empequeñecerlos y a continuación pisarlos sin pensárselo dos veces; bombas activadas por control remoto para hacer explotar a los alienígenas ocultos detrás de una esquina; minas con guía láser especiales para cuando te están persiguiendo y una poderosa arma que lanza micromisiles y que, sin duda, es la más devastadora.

BORN TO BE WILD!!!

En un momento de la aventura, nuestro protagonista se lanzará en un karaoke a cantar esta conocida canción, mientras con mucho ritmo dispara a sus enemigos. ¡Para que luego digan que los tíos duros no tienen sentido del arte!



Esta es la tabla de puntuaciones que veremos en cada nivel.

Por supuesto, y debido a la gran cantidad de artefactos para la defensa de que vamos a disponer, el nivel de adversarios va a ser muy alto, tanto en cantidad, como en dificultad y de eso nos vamos a enterar a medida que avancemos en la aventura.

También vamos a tener opción de usar diferentes objetos como un jet-pac para llegar a zonas de otra manera inaccesibles, un equipo de submarinistas para poder bucear sin peligro de ahogarnos, unas botas de protección para caminar sobre ácido y demás materiales corrosivos, unas gafas de visión nocturna, etc.

Tres van a ser los capítulos a los que vamos a enfrentarnos, siendo el primero de ellos aquel que se incluyó en la versión shareware. El segundo de ellos será en una estación espacial que se encuentra en peligro y, el tercero, en pleno corazón de Los Angeles donde se centra la mayor actividad extraterrestre.

UN ENTORNO REALISTA

Con *Duke Nukem 3D* se ha conseguido por fin trasladar la verdadera tercera dimensión a los juegos para ordenador. Uno de los puntos más fuertes que tiene el programa es la gran interactividad que vamos a tener con todos los objetos del escenario y los personajes. Podremos beber de una fuente para recuperar energía, acercanos a un baño para..., bueno, para lo que todos sabemos, cantar en un karaoke, activar un proyector de cine, etc... Esto aumenta enormemente la jugabilidad, ya que nos hace creer que de verdad nos estamos moviendo por un escenario real como puede ser un cine, un restaurante o una sala recreativa y no como en el *Doom* que estábamos todo el tiempo en cavernas y pasillos.

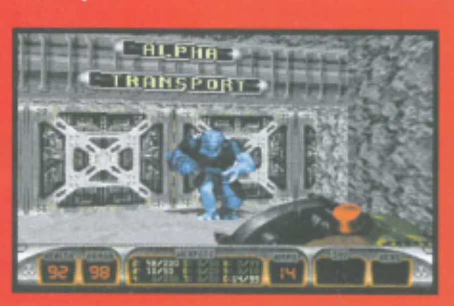
Duke Nukem 3D por ahora no tiene rival en lo que a arcades tridimensionales se refiere, ya que lo tiene todo y más.

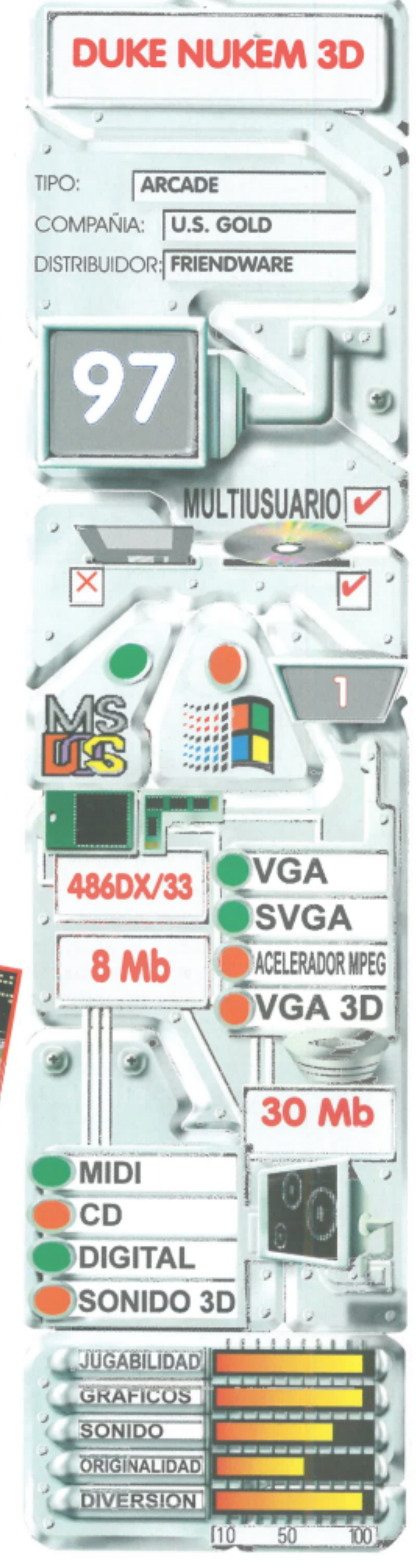
Esperemos a que llegue *Quake*, pues la lucha de titanes por los primeros puestos promete ser de las más impresionantes que hayamos tenido la oportunidad de ver tanto los aficionados, como los que trabajamos en el sector.

CARLOS F. MATEOS

¡BRRR, QUE FRIO!

Armas tan curiosas como ésta que congela a lo enemigos para después acabar con ellos de una somera patada estarán a disposición del jugador, aunque previamente tendremos que activar mil y un interruptores y encontrar cientos de zonas secretas, puesto que, como comprenderás, un arma tan poderosa como ésa no puede estar a la mano de todos.



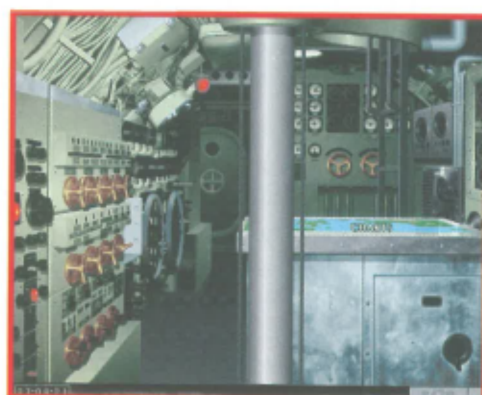






Silent Hunter

La II Guerra Mundial en el Pacífico no la ganaron las bombas atómicas. Los verdaderos responsables fueron los submarinos norteamerica-





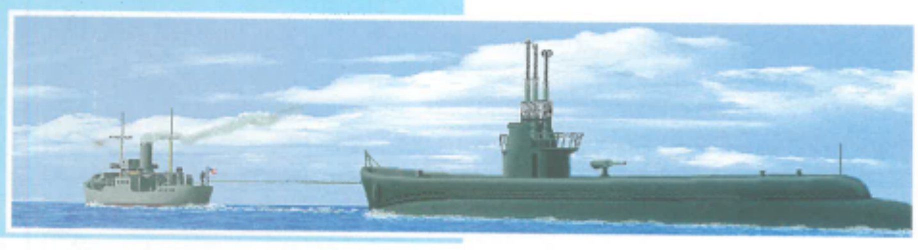
Las profundidades del Pacífico

Gracias a estos submarinos, Estados Unidos destruyó muchos convoys de abastecimiento de las tropas japonesas situadas en las islas del Pacífico. Pese al inmenso potencial de fuego de los destructores del Sol Naciente, muchas toneladas fueron lanzadas directamente al fondo del mar.

Silent Hunter recrea aquellos gloriosos momentos de la Marina americana. Pero no es el típico simulador de submarinos que reproduce hasta el último detalle y bastante difícil de manejar. *Silent Hunter* ofrece todas las posibilidades de cualquier submarino, pero de tal forma que a los pocos instantes de jugar ya puedes disparar torpedos, esquivar cargas submarinas o salir a flote en sitios tranquilos.

A BUEN PUERTO

Cuando terminemos la misión siempre regresaremos a puerto, a excepción de en el modo campaña. Entonces tendremos que repostar combustible, provisiones y armamento para seguir hundiendo buques en la guerra del Pacífico.





UN DISEÑO A MEDIDA

Para conseguir estas características necesitamos ante todo un interfaz que sea lo más claro posible. *Silent Hunter* lo tiene. Desde cualquier pantalla podemos acceder a la cabina principal de mando donde se encuentran las principales opciones del juego. Pero si estamos en el periscopio, con sólo pulsar un botón podemos disparar torpedos o rápidamente salir a la superficie para comprobar "in situ" los daños causados al enemigo.

La otra gran característica de *Silent Hunter* son sus gráficos. El interior del

REALISMO

Disponemos de un control de realismo sobre cada misión. Al elegir las opciones, desde novato hasta experto, una serie de parámetros como combustible infinito o el control sobre la dirección de tiro de los torpedos estarán activas o desactivadas. Cuantas más opciones se encuentren activadas, el realismo, y por lo tanto, la dificultad, serán mayores. Si desactivamos todo, Silent Hunter se parece más a un arcade que a un juego de estrategia.



El mapa nos mostrará los objetivos y sus rutas.



El camarote del capitán. La decoración no difiere en nada de los que aparecen en las películas de los años 50.

submarino está perfectamente recreado aunque tampoco se distingue de otros simuladores. La diferencia se nota en la superficie donde se ha utilizado la tecnología "Smacker Video Technology" para la recreación de los combates, buques, etc. Un ejemplo a tener en cuenta es el momento del día, pues cuando anochece, y sobre todo al atardecer, se ha conseguido un efecto increíble del cielo. También las explosiones y los barcos hundiéndose poco a poco son otros buenos momentos.

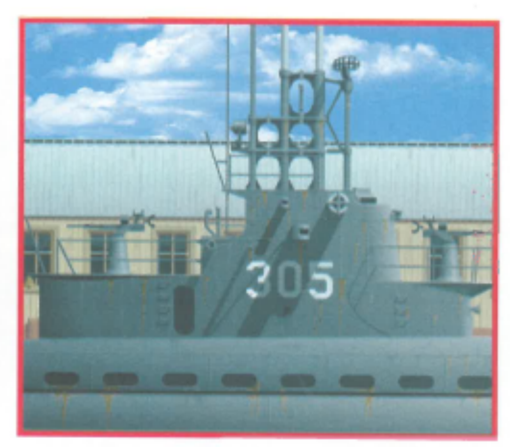
Silent Hunter se ve complementado con una pequeña enciclopedia, donde podemos encontrar todo tipo de datos sobre submarinos americanos y barcos de la marina japonesa, ya que sólo podemos jugar en el bando "yanqui". Además de vídeos sobre la II Guerra Mundial y fotos de aquella época. Para aportar un mayor realismo se ha contratado los servicios de un veterano de los submarinos, un capitán que tiene kilos y kilos de medallas del Congreso por los buques que ha hundido.

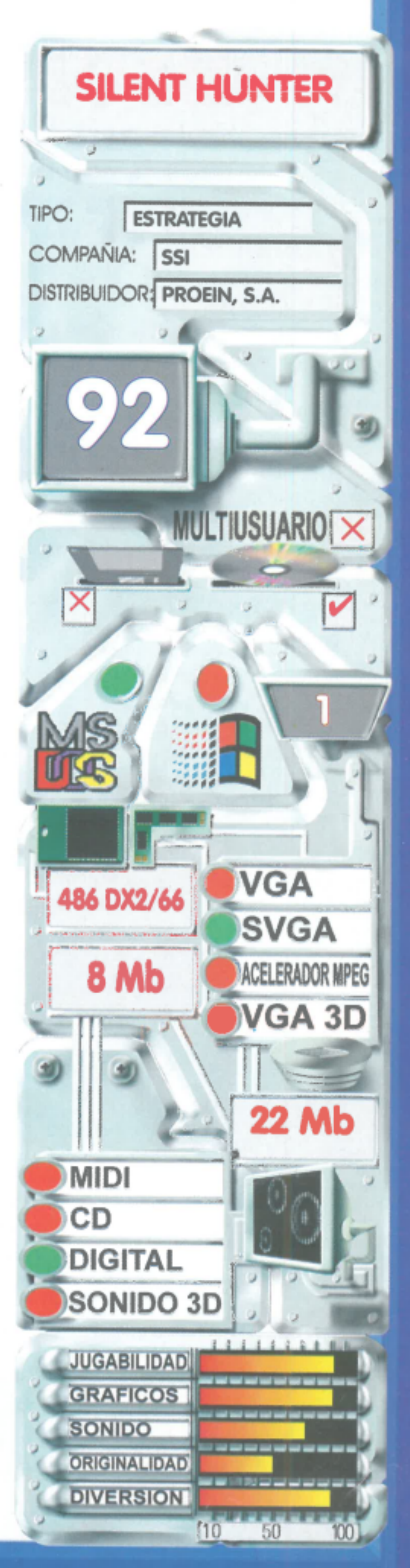
Un buen juego de estrategia muy fácil de manejar dado lo intuitivo de su interfaz y un excelente manual para consultar los puntos más oscuros. Divertido y excelente a nivel gráfico, falla en la originalidad, pero en estos tiempos ya es algo habitual.

ANGEL FCO. JIMENEZ



¡Eureka! Hemos hecho blanco.





Broken Sword

París. Epoca actual. Un americano toma un café tranquilamente en una de las numerosas terrazas de la capital francesa. Tras flirtear con la camarera, estalla una bomba. Afortunadamente sobrevive a la explosión y comenzará a plantearse muchas preguntas que le llevarán a un viaje donde el misterio y la acción son constantes.

Intriga "animada"

Los chicos de Revolution Software no se prodigan demasiado con sus trabajos. De sus manos han salido dos excelentes aventuras muy avanzadas en su tiempo: *Lure of the Temptres*, su primer y sorprendente proyecto, y *Beneath a Steel Sky*, lo último que habían realizado hasta ahora.

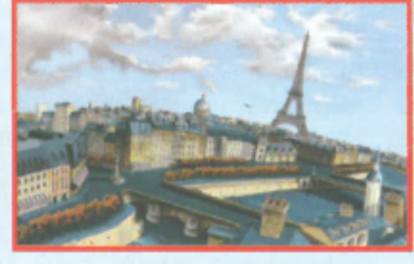
Broken Sword es su más reciente creación y la primera impresión que nos produce es la de un total asombro. Sus creadores han rechazado las técnicas de vídeo tan vigentes en las aventuras de hoy en día para dedicarse por entero a una aventura realizada con dibujos animados, tanto en las frecuentes animaciones del juego como en los escenarios y movimientos. Se han necesitado miles de "frames" para realizar los suaves movimientos de todos los personajes que aparecen. De esta forma, se obtiene un resultado muy parecido al de las películas de dibujos. De hecho, esto no es una novedad en el mundo de los juegos de ordenador, pero es la primera vez que se aplica en una aventura gráfica.

UNA HISTORIA COMPROMETIDA

La historia empieza cuando este joven americano que sale ileso del atentado decide investigar por su cuenta. Sus viajes le llevarán a distintos países europeos incluida España. Lo que en un primer momento parece un asesinato por ajustes de cuentas dará lugar a desenmascarar la conspiración de una extraña secta y sus ansias por dominar el mundo. Así tendremos oportunidad de conocer a una enorme variedad de personajes, cada uno con una personalidad totalmente distinta. Lo que más sorprende de *Broken Sword* es su enorme paralelismo con la realidad sin olvidar que ha sido tratado desde el punto de vista del cine de animación.

Los demás aspectos técnicos del juego están bien resueltos. El











Las conversaciones con los personajes del juego no puede faltar en una aventura clásica como ésta.



Broken Sword tiene unos gráficos increíbles

interfaz consiste en el cursor del ratón que, como suele ser habitual, cambia de forma según la acción que podamos realizar con un objeto o personaje, o sea, hablar, coger, utilizar, etc.

Arriba tenemos el inventario de objetos, otra de las particularidades de cualquier aventura que se precie. En cambio, en la parte inferior de la pantalla, aparecerá una serie de iconos que representan las posibles preguntas y respuestas cuando lleguemos a las fases de preguntas de los interrogatorios. Ni que decir tiene que elegir una mala respuesta nos puede cerrar el camino y empezar de nuevo. La gestión de partidas grabadas está resuelta de una forma correcta.

Broken Sword será traducido totalmente al castellano por Virgin. No es de extrañar. Esta aventura es de las que prometen y será una de las que más oigamos hablar en los próximos meses. Desde aquí te aconsejamos que no pierdas la estela de la espada.

ANGEL FCO. JIMENEZ

SOLO DIBUJOS

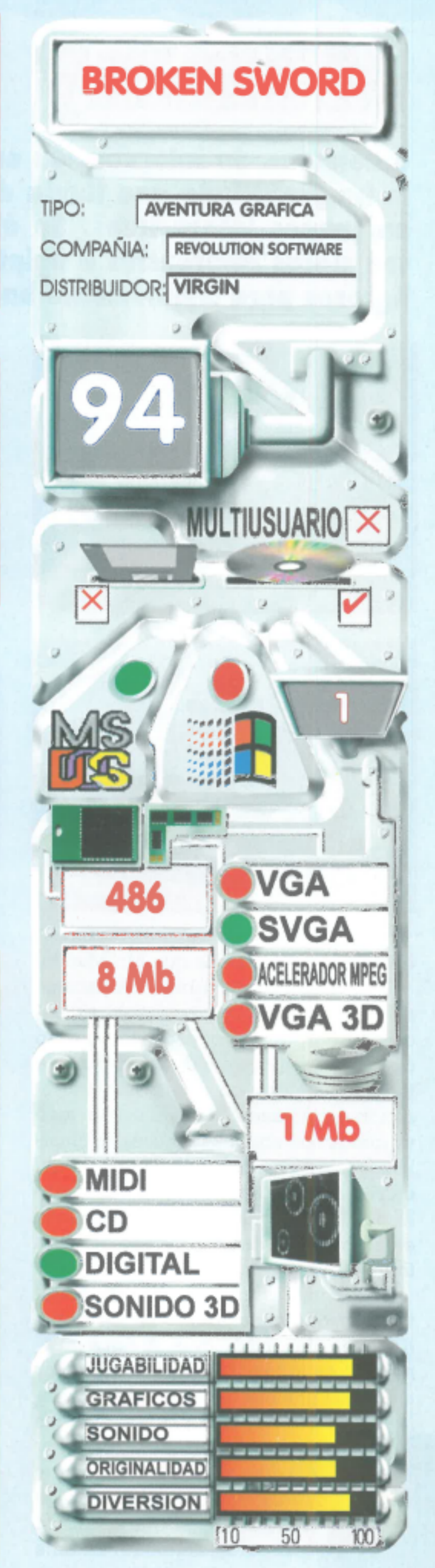
Broken Sword rompe con la actual línea de aventuras en la que es normal incluir secuencias de vídeo con actores reales o imágenes renderizadas. Los programadores de Revolution Software se han decidido por las aventuras con dibujos animados, pero en Broken Sword han rizado el rizo, pues han conseguido unas dosis de calidad técnica como nunca antes se había visto.



VIAJE POR EL MUNDO

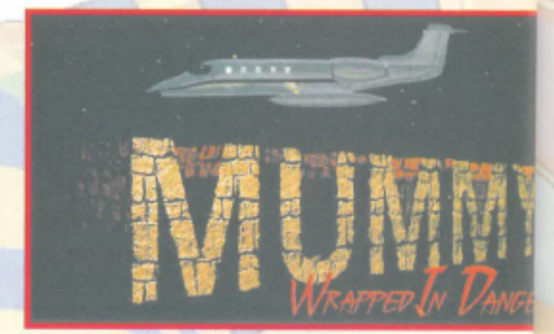
Empezando por París, visitaremos Irlanda, Siria e incluso España está en el transcurso de las pesquisas para resolver este misterio. Pero es en Francia donde ocurrirá la mayor parte de la acción y donde conoceremos a los personajes principales de la aventura. Africa también ofrece su granito de arena con las situaciones más difíciles y peligrosas.

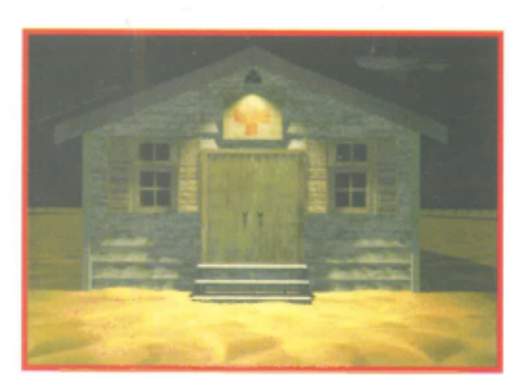




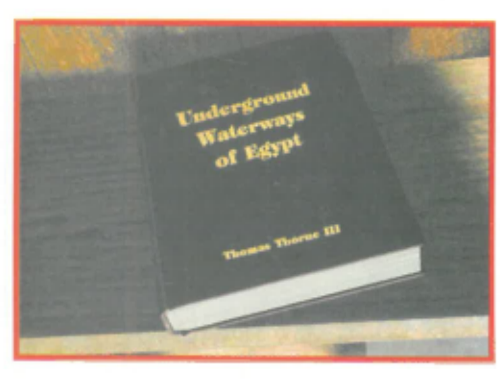
Mummy

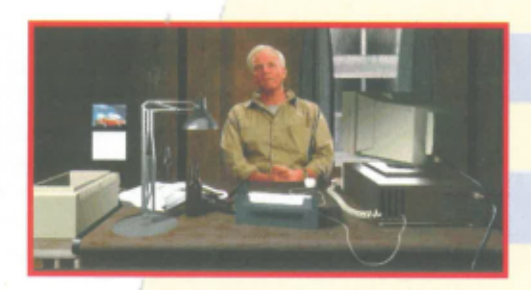
Malcolm Macdowell antes era estrella del cine y ahora lo es de los juegos de ordenador. Su intervención en la saga *Wing Commander* le ha propiciado una lluvia de contratos para participar en juegos interactivos. Su último proyecto es *Mummy*, con claras referencias a Egipto, los faraones y sitios peligrosos para simplemente hacer turismo.





El espíritu del Faraón





Malcolm Macdowell es un reconocido arqueólogo.

Nos imaginamos que Mr. Macdowell escogerá bien los trabajos que le encargan y sólo se decantará por los que ofrezcan un mínimo de calidad, así que puede ser un factor a tener en cuenta para determinar la valoración de un juego, pero en este campo ya chocamos con los intereses del marketing y de la publicidad. El mundo del entretenimiento tiende ya plenamente hacia la multimedia. El cine y los juegos están condenados a entenderse para formar la diversión del siglo XXI.

Y las primeras muestras de este entretenimiento lo encontramos en las llamadas aventuras interactivas. Aunque su finalidad es idéntica a la de las clásicas aventuras gráficas, se hace notar el predominante uso de escenas rodadas con actores reales para conseguir el máximo realismo. También el interfaz del juego se simplifica al máximo, ya que el cursor del ratón automáticamente toma una forma distinta dependiendo del lugar del escenario y lo que podemos hacer con él. Otra característica es que casi todos corren bajo Windows, ya que es el sistema que mejores prestaciones da con los juegos basados en vídeo.

CALOR EN EL DESIERTO

Todas estas premisas las cumple *Mummy*, en el que, como su título indica, nos las tenemos que ver con una momia con malas pulgas que puede arruinar los planes de excavación de un campamento arqueológico. La época es la actual, pero eso no quita para que exploremos

VIDEO Y WINDOWS 95

Windows 95 con todas sus ventajas e inconvenientes, ha dejado claro que gestiona las aplicaciones basadas en vídeo mejor que nadie. Mummy es un juego que tiene muchas escenas con actores reales y fondos creados por ordenador. La técnica utilizada para combinar ambos componentes es excelente, pero quedaría deslucida en un sistema que no fuera capaz de correr el juego lo suficientemente rápido. Windows 95 permite conseguir la máxima calidad y aprovecha todas las cualidades de Mummy, pero como siempre necesitaremos mucha memoria (16 Mb es lo más recomendable) y un Pentium de gama media, como son los modelos de 100 Mhz. La polémica sobre mejorar tu ordenador cada seis meses está servida.



Esta es la chica de la película. Nos ayudará en algunos momentos y otras veces nos pondrá en serios aprietos.

una pirámide totalmente virgen a los ojos del mundo, nos enfrentemos a los fantasmas de los antiguos habitantes de Egipto o encontremos objetos cuyo valor de millones de dólares no tiene comparación con poderes que rayan entre la ciencia más avanzada y la magia.

Nuestro papel en el juego es el de un arqueólogo interesado en los antiguos misterios de la Tierra de los Faraones. Cuando aterricemos en el campamento, conoceremos a los demás miembros de la expedición, pero antes recoge la bolsa de equipaje que se encuentra en el avión, te servirá como inventario para recoger futuros objetos, que, aunque no haya muchos, te dará más de un dolor de cabeza buscarlos y averiguar para qué sirven. Los diálogos de *Mummy* también son muy importantes, aunque de momento el juego sólo se encuentra en inglés.

Los demás aspectos técnicos del juego están al nivel que se puede esperar de una producción de estas características; los gráficos, fondos, escenarios y movimientos son buenos, especialmente las escenas de vídeo que son fluidas, aunque depende de la velocidad del ordenador. En cambio, el sonido está peor tratado, los diálogos están totalmente digitalizados, pero se echa de menos una mayor variedad de temas en la banda sonora y en los efectos de sonido.

EL CAMPAMENTO

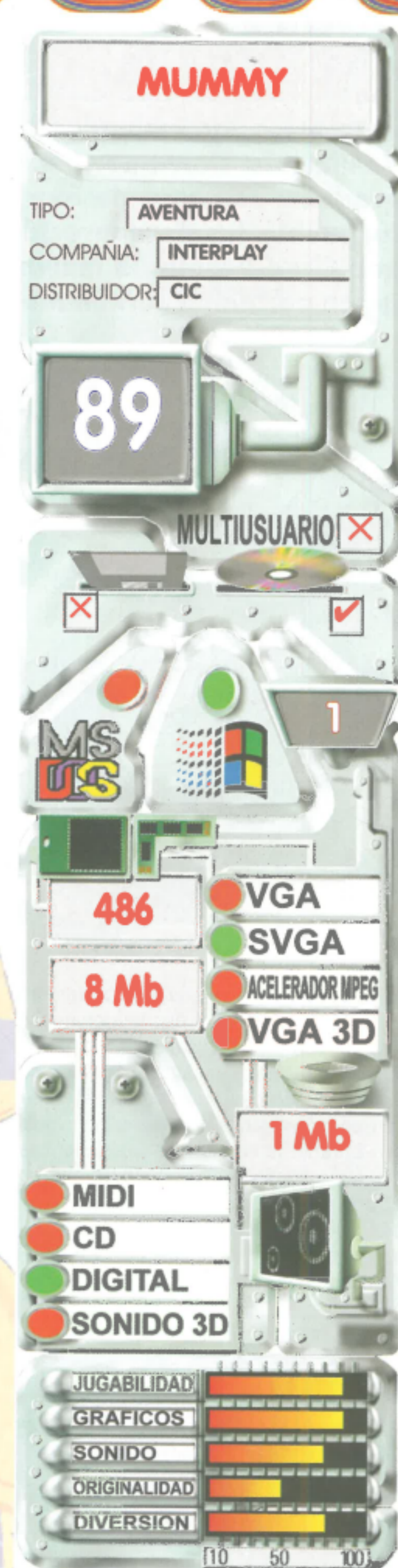
Tras el viaje en nuestro avión privado, llegamos al campamento situado en pleno desierto de Egipto. Allí nos esperan nuestros colaboradores en sus respectivas labores. Es de noche y pronto llegará la hora del sueño, así que encuentra pronto tu caseta para un merecido descanso, porque te esperan muchas aventuras.

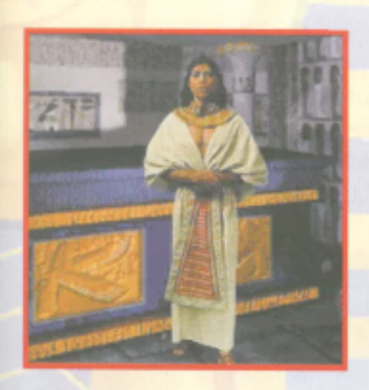


Los gráficos renderizados son una constante en todo el juego.

También *Mummy* falla en la originalidad de la historia que plantea, pues ya ha sido explotada en multitud de ocasiones anteriores, pero es de destacar cómo se ha desarrollado una idea vieja para presentar una aventura muy entretenida y con muchas horas de juego en su interior.

ANGEL F. JIMENEZ









EGIPTO Y LOS FARAONES

Desde el descubrimiento de la tumba de Tutankhamon por Lord Carter en los años 20, el mito sobre las momias y las tumbas malditas empezó a popularizarse a escala mundial. Las extrañas muertes de los miembros de la expedición de Carter y los misterios que encerraban la construcción de las pirámides dio lugar a muchas teorías en las que tenían cabida extraterrestres, cálculos cabalísticos o la intervención de los habitantes de la Atlántida, una civilización con un nivel tecnológico superior al actual. Pero sin duda, son las momias y la maldición de los faraones los elementos que han servido como inspiración a infinidad de películas de terror y, claro está, también de juegos de ordenador. Mummy es el siguiente eslabón en la cadena de las aventuras interactivas de terror.

Witchaven II

De vuelta a tus dominios después de derrotar a las malvadas brujas que estuvieron a punto de dominar la Tierra por completo, te encuentras con la desagradable sorpresa de que todos tus vasallos y la gente de tu pueblo ha desaparecido extrañamente. Todo apunta a que Cirae-Argoth, la malvada bruja del norte pretende vengarse por haber terminado con sus hermanas.



Regreso al cubil de las brujas

Parece que la vida del guerrero no tiene reposo y eso se demuestra con este *Witchaven II*, ya que la historia transcurre unos días después de que exterminases a toda la raza del infierno que las malvadas brujas habían invocado. Durante tu camino de vuelta sentías que algo extraño estaba a punto de ocurrir. El bosque estaba demasiado silencioso y tranquilo. No se escuchaba a ningún pájaro y el resto de los animales habían desaparecido y toda esta quietud se iba agravando a medida que te acercabas a tu pueblo. Al llegar, aquello no era más que un pueblo fantasma. No había nadie atendiendo a sus labores, la fragua del herrero permanecía en silencio, las tiendas del mercado de la plaza central no habían abierto hoy a pesar de ser día laboral. El herbolario tenía sus puertas cerradas, al igual que la tienda de licores y la carpintería. ¿Qué demonios estaba pasando? Pero la desesperación total fue cuando, al llegar a tu casa, descubriste que tu familia había desaparecido también sin dejar rastro.



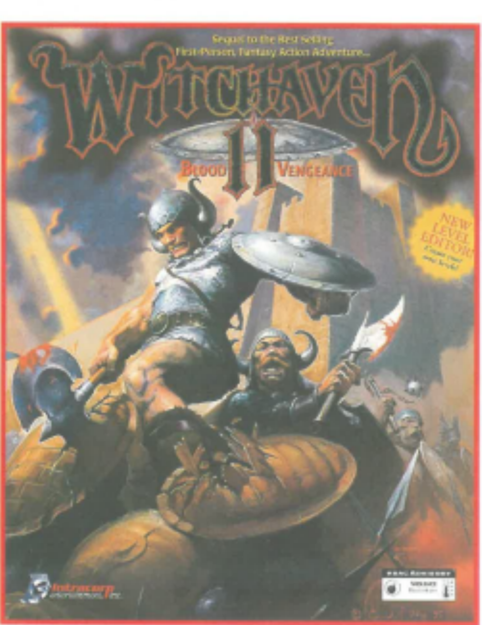
ESPADA CONTRA BRUJERIA

De esta manera comienza la segunda parte de uno de los arcades tridimensionales que más ha gustado de todos los tiempos. Con un estilo idéntico al *Doom*, con el ambiente del *Heretic* y del *Hexen* y con la particularidad de que el combate cuerpo a cuerpo prevalece sobre todos los demás. Armas como el puñal, la espada corta, el hacha de batalla, el arco largo y la alabarda van a estar disponibles entre muchas otras, junto con los hechizos que también tenemos la posibilidad de utilizar y cuya variedad también es enorme, ya que podremos ir desde un simple hechizo para ver la oscuridad, hasta la poderosa bola de fuego capaz de abrasar a cualquier enemigo.



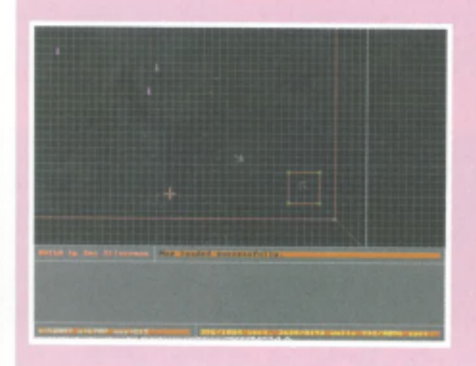


La introducción tiene una calidad gráfica increíble.



EL EDITOR DE MAPAS

De sencillo manejo y con mil y una posibilidades, vamos a tener la posibilidad de crear con el editor que se incluye con el programa todos los niveles que nuestra imaginación nos permita. Gracias a él podrás disfrutar tanto solo, como con amigos, debido a la opción de red, de todas tus creaciones.





Posibilidades como luchar con un arma en cada mano, o apoyándonos con un escudo, van a ser posibles, si bien queremos más protección o mayor poder de ataque.

La pociones que tanto nos ayudaron vuelven a estar disponibles. Desde la de fuerza gigantesca, hasta la de invisibilidad, vamos a tener un amplio surtido de ellas que nos ayudarán a superar los momentos difíciles a los que nos van a someter los mil y un enemigos diferentes a los que nos enfrentaremos, ya que en esta segunda parte son mucho más numerosos.

UN EDITOR DE NIVELES

Esta es la mayor novedad que incluye *Witchaven II* y es un completo editor de muy fácil manejo para que puedas crear tus propios niveles, tanto para ti, como para tus amigos y así podáis disfrutar de ellos por red, ya que este título incluye la posibilidad de juego por red para hasta dieciséis jugadores.

Los gráficos tienen la opción de SVGA en los que la calidad es increíble y resulta sorprendente que, a pesar de toda resolución, los movimientos no pierdan prácticamente suavidad y rapidez, aunque eso sí, si tienes a tu disposición un Pentium.

Witchaven II va a gustar enormemente a todos aquellos que disfrutaron de la primera parte, ya que va a ofrecer lo mismo pero elevado al cuadrado y sorprenderá a todos los que no tuvieron la oportunidad de jugar con su predecesor, ya que es de lo mejorcito que habrá tenido oportunidad de ver, gráficamente hablando.

CARLOS F. MATEOS

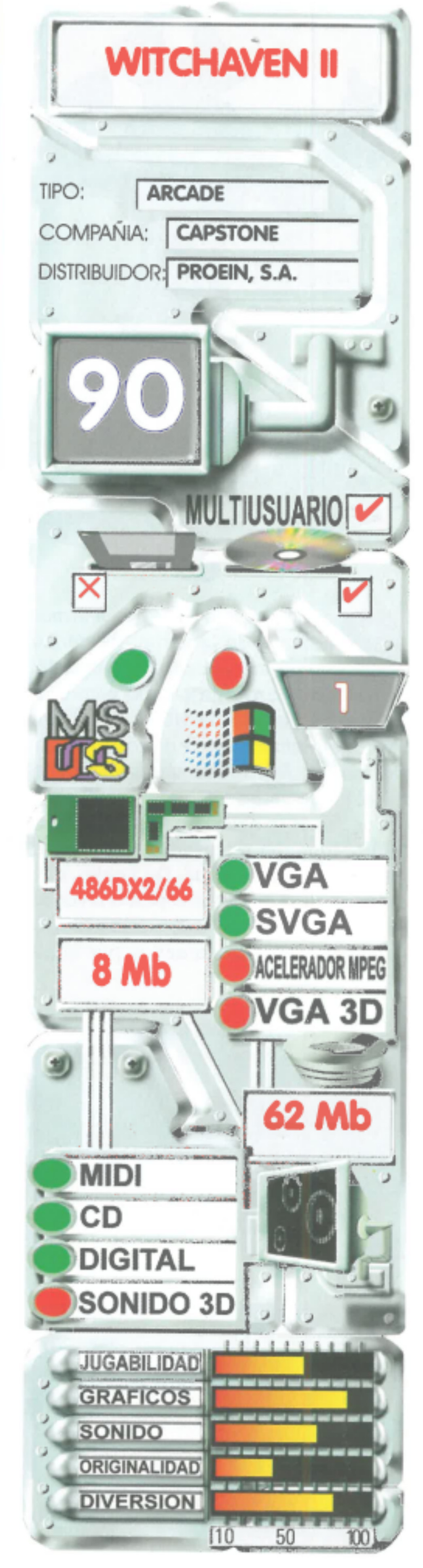


Un viejo cementerio puede tener más de un secreto.

LAS FUENTES DE MAGIA

En estos lugares vamos a poder impregnar de magia nuestras armas haciendo que sus golpes sean mucho más poderosos y resistan más el deterioro por el uso. Usalo con sabiduría, ya que en el momento que uses la fuente, se secará.









Heretic

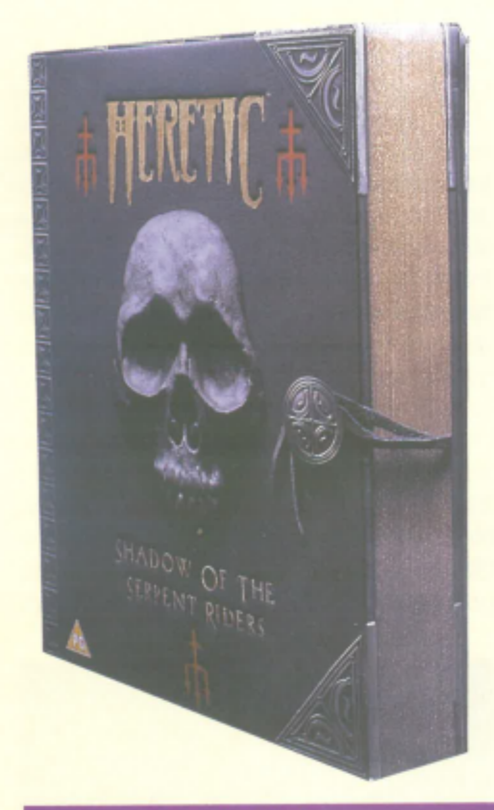
Los elfos de Sidhe son una antigua raza que durante milenios lucharon contra el mal en una de las múltiples dimensiones espacio-temporales de la Tierra. Ahora han caído en desgracia y tú con sólo una varita de rayos eres la única esperanza de aquel olvidado mundo.

El regreso de las sombras

Por supuesto que hay más armas, además de la varita; de hecho, podemos utilizar unas cuantas capaces de barrer un campo entero de enemigos y es que la violencia es algo bastante normal en uno de los primeros clónicos de *Doom,* con tanta calidad como el juego padre de todos, aunque este honor habría que dárselo a *Wolfestein*.

El porqué del relanzamiento de *Heretic* tiene varios motivos. De hecho, nunca se publicó en nuestro país a nivel oficial a pesar de ser uno de los juegos shareware más demandados por el público. Era tan divertido y rápido como el *Doom 2*, pero trasladándolo todo a un ambiente medieval al igual que ocurre con *Hexen*, pero éste supera ampliamente a *Heretic* en técnica, tanto de gráficos, movimientos y escenarios.

La otra principal razón es que, junto a los episodios que en un primer momento se incluyeron en la primera versión de *Heretic*, se han incluido dos nuevos, llenos de enemigos, sangre y diversión a mansalva. El espíritu de *Heretic*, más fácil de jugar en red que su continuación, se ha mantenido totalmente en los









Lo mejor de Heretic, la lucha gallinácea.



Los minotauros son más peligrosos que los Cyber Daemons del Doom. Cuidado con sus embestidas.

MAS COMPLICACIONES

Los nuevos episodios tienen los mismos enemigos que los anteriores, incluso los decorados no han cambiado en su aspecto. La novedad consiste en la enorme dificultad de estos nuevos niveles. Su trazado se ha hecho más enrevesado con muchos teletransportadores invisibles y con laberintos sin salida, excepto una: la muerte segura.







Los enemigos invisibles abundan más que en otros episodios y disfrutan de machacar en grandes bandadas.



Puedes jugar con tu mejor amigo para que te ayude a pasar los niveles o simplemente para borrarle del mapa.





nuevos episodios, pues se agradece la ayuda de varios camaradas para convertir en polvo las huestes de nuestro principal enemigo.

Por lo demás, no ha habido ningún cambio de importancia, pero ahora tienes la oportunidad de disfrutar de la versión completa de un juego que ha hecho historia en el mundo de los arcades y, si tienes la oportunidad de disfrutarlo en red, desde aquí te rogamos encarecidamente que no dejes pasar la oportunidad.

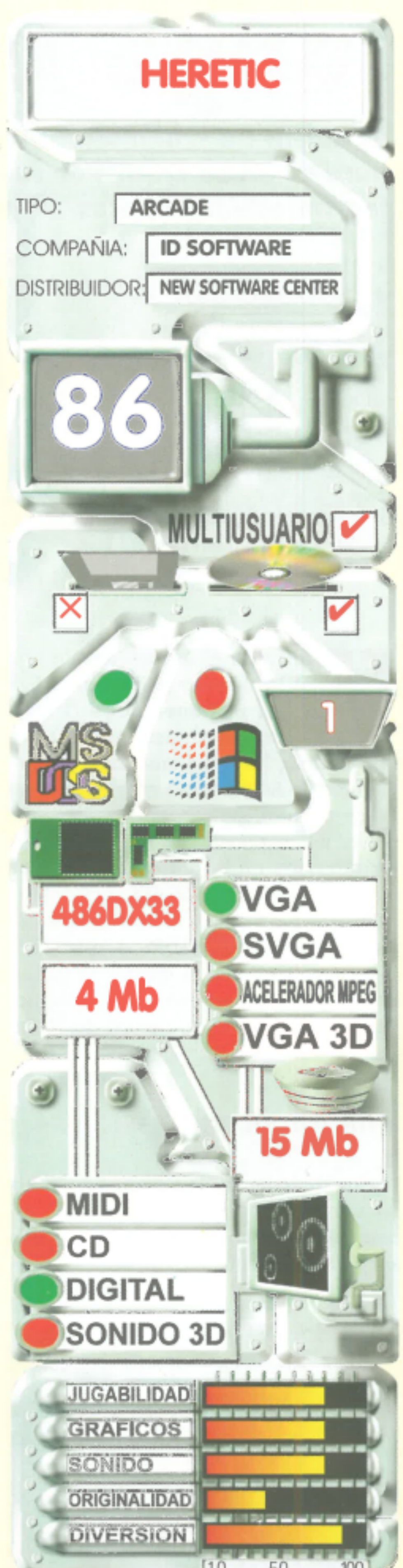
ANGEL FCO. JIMENEZ





EL PRIMER DEMONIO: D'SPARIL

Si en Hexen, luchábamos contra las huestes del segundo demonio más fuerte de los tres jinetes de las serpientes, nuestro enemigo en Heretic es en teoría el más débil de los tres. D'Sparil, así es su nombre, a pesar de su nula fuerza física, posee enormes conocimientos de magia, además de un ejército de minotauros gigantes como guardaespaldas.



Judge Dredd

Mega City 1 se está enfrentando a los momentos más peligrosos en lo que a corrupción se refiere. La policía no puede parar el índice de criminalidad que hay por las calles, hasta el punto de que nadie está seguro ni en su casa. Por suerte se ha inaugurado un nuevo cuerpo del orden, cuyos integrantes son capaces de juzgar y ejecutar sentencias en el acto. Son los jueces.





¡Yo soy la ley!



El juego sigue el argumento de la película

Utilizando el argumento de una de las últimas películas de Sylvester Stallone, *Judge Dredd*, en la que encarna al juez que da nombre al filme, los programadores y diseñadores de Acclaim han creado un arcade de plataformas a la vieja usanza que nos va a llevar por todos los lugares que visitábamos en la película y muchos más inspirados en el cómic.

Fases como la de la rebelión en la cárcel, provocada por Rico, o la de la lucha en el desierto contra el grupo de caníbales e incluso contra los clones en el laboratorio, dentro de Mega City 1.

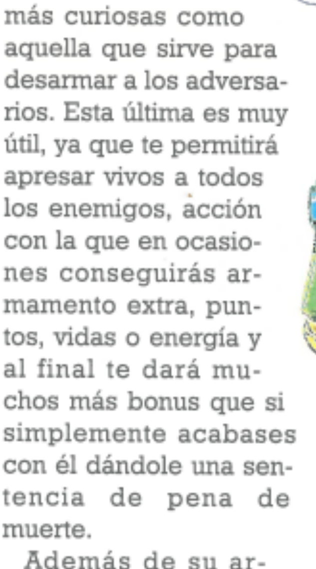
UN ARMA MARAVILLOSA

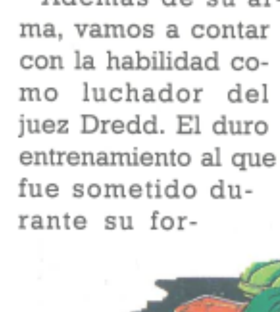
Si algo pudo llamar la atención de todas las personas que conocíamos en la redacción y que habían visto el filme, era sin duda la versatilidad del arma que tenía el *Juez Dredd*, la cual a una orden de voz cambiaba el tipo de munición, desde anti-blindaje, hasta explosiva, pasando por fuego graneado, etc. Eso se representa en el juego a base de unos ítems que iremos recogiendo y que será la diferente munición que podremos ir usando a nuestra elección. Esta irá desde balas explosivas, hasta misiles teledirigidos, pasando por muchas más curiosas como aquella que sirve para desarmar a los adversarios. Esta última es muy útil, ya que te permitirá apresar vivos a todos los enemigos, acción con la que en ocasiones conseguirás armamento extra, puntos, vidas o energía y al final te dará muchos más bonus que si simplemente acabases con él dándole una sentencia de pena de muerte.



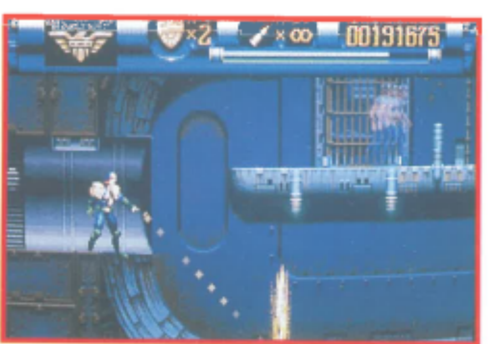


Además de su arma, vamos a contar con la habilidad como luchador del juez Dredd. El duro entrenamiento al que fue sometido durante su for-



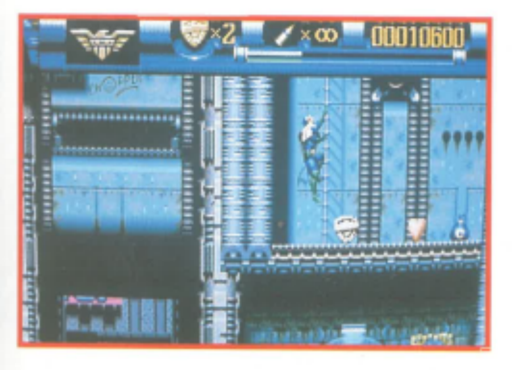







Disparar a los enemigos desde la escalera es algo muy inteligente.


Procura esquivar los disparos enemigos.





mación cuando era cadete, le va a servir ahora para que cuando se encuentre demasiado cerca de un enemigo pueda trabarse en un combate cuerpo a cuerpo con enormes posibilidades de salir victorioso. En este momento también vamos a tener la capacidad de controlar los movimientos de nuestro personaje, ya que, dependiendo de la combinación que hagamos con el botón de disparo y las teclas de movimiento, dará un cabezazo, un puñetazo o un patada, siendo esta última la que mayor cantidad de daño provoca.

INSTRUCCIONES PREVIAS

Antes de realizar cada misión, los altos mandos te darán las instrucciones precisas acerca de lo que tienes que hacer en cada fase. Esto te ayudará para centrarte en tus objetivos primarios y así terminar con éxito tu cometido perdiendo la menor cantidad de energía y de vidas posible.



UN PROBLEMA DE ACRONISMO

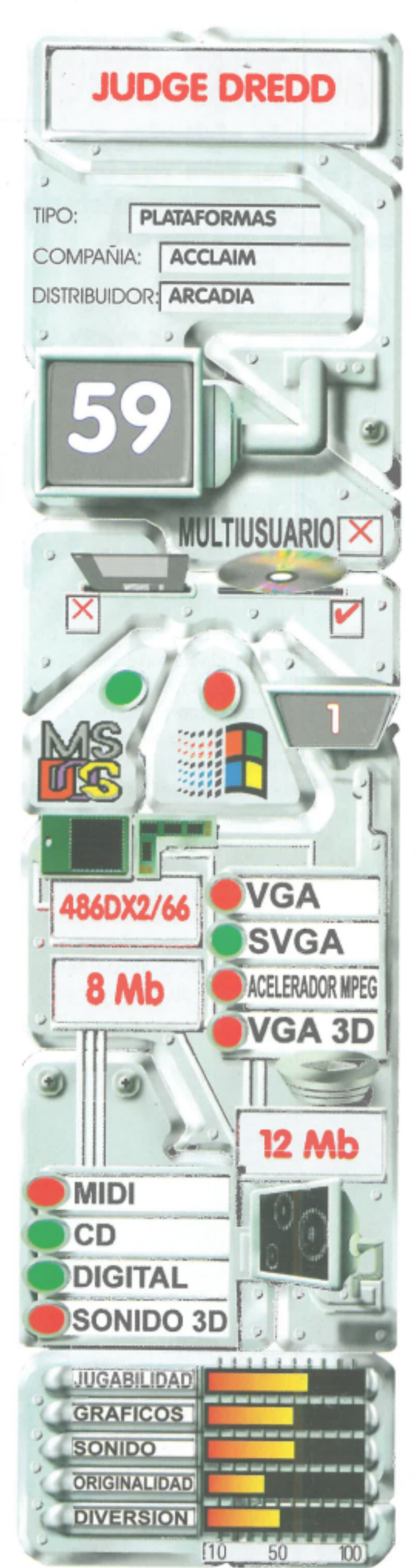






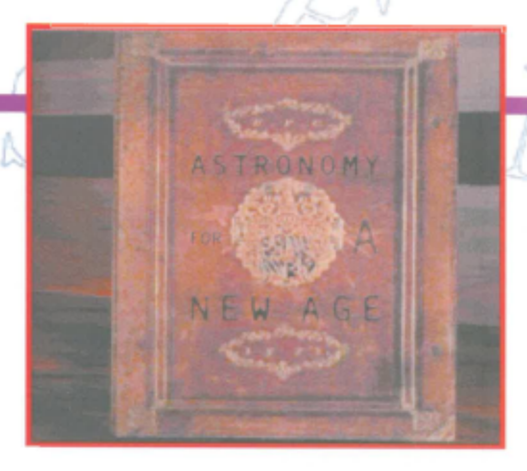
La verdad es que a la hora de valorar en todos los aspectos a *Judge Dredd* nos hemos encontrado con el dilema de que, a pesar de ser un buen arcade de plataformas, resulta un tanto simplón a todos los niveles dados los tiempos que corren hoy en los que todas las novedades son verdaderas superproducciones y es que cuando te pones con él te da la impresión de estar jugando con un programa de hace uno o dos años y de ahí la paradoja de que, sin embargo, te pida como requerimientos obligatorios un 486DX2/ 66 Mhz. Pero, en fin, la informática está llena de contradicciones.

CARLOS F. MATEOS



Zork Nemesis

Zork es uno de los lugares más visitados por la imaginación de los creadores de juegos. Esta vez han vuelto para prepararnos una serie de enigmas y misterios que dejarán boquiabierto a cualquier aventurero.

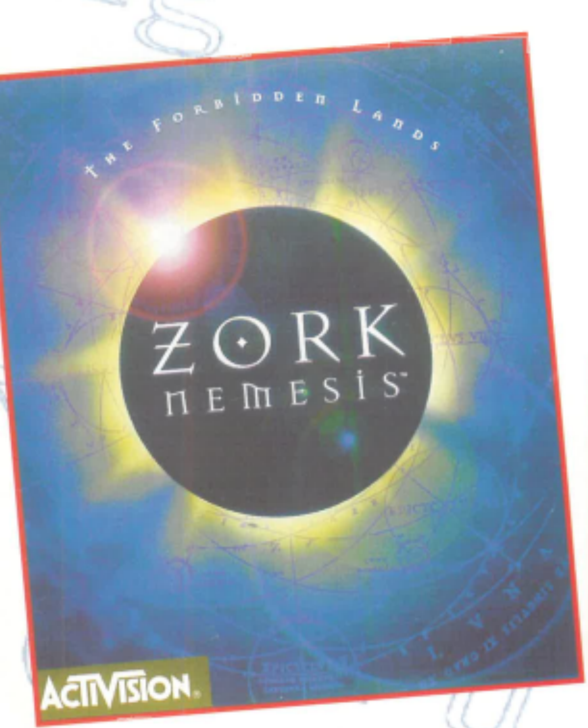


Secretos perdidos de la alquimia



Una extraña imagen en un mundo de fantasía.

De nuevo, nos topamos con *Zork*, un clásico de los juegos de ordenador, desde sus primeras versiones en los principios de la era informática. Eran los años 70 y Zork sólo existía como aventura de texto. Nadie pensaba entonces en "inventar" una tarjeta gráfica para un PC, pero eso no era un obstáculo para que *Zork* se convirtiera en uno de los programas más populares. Pasó el tiempo, se produjo la revolución multimedia y *Zork* regresó a las pantallas de nuestros ordenadores con escenas de vídeo, gráficos suntuosos y muchos megas de enigmas y misterios.



Ahora ha vuelto con *Zork Nemesis*. En él nos encontramos que este mundo sufre una amenaza por seres provenientes del mismo infierno y, como agentes especiales del imperio de *Zork*, debemos eliminar a estos peligrosos enemigos.

AVENTURA VIRTUAL

El género escogido para el juego es el de aventura interactiva. Así que... prepárate para ver vídeos a mansalva, escenarios renderizados y personajes misteriosos que te pedirán objetos o ellos mismos te lo darán. La pregunta a hacerse sería que si es necesario más de lo mismo, pues *Zork Nemesis* es impecable técnicamente, pero ¿y la originalidad? De verdad que esta característica tan importante en los juegos, últimamente la estamos echando bastante de menos. Estamos de acuerdo que es necesario que, ahora que se dispone de una buena tecnología multimedia para los PC, digan lo que digan los usuarios de Mac o del extinto Amiga, los juegos la aprovechen al máximo con in-



PAISAJES DE OTRA DIMENSION

Los escenarios de Zork recuerdan mucho a los cómics con referencias a la fantasía gótica. Los edificios son gigantescos y majestuosos, tan amplios que nos perdernos mientras buscamos pistas para resolver el juego. Los colores utilizados son tristes y grisáceos, como si estuviéramos en el interior de una catedral. En general, todo recuerda al ambiente del Renacimiento, aunque con la peculiaridad de la existencia de criaturas provenientes del mismo infierno.





clusión de vídeos o todos los CD que hagan falta, pero en verdad es necesario que mejoren las ideas antes de que caigamos todos en el hastío.

En cuanto a *Zork Nemesis* y su puesta en escena, reiterar que es muy aceptable. Presenta una vista en primera per-





sona como suele ser habitual en este tipo de aventuras y, aunque avancemos pantalla a pantalla, al girar se produce un scroll continuo muy conseguido para acceder a todos los rincones del mapa. Su manejo tampoco da problemas, pues la forma del puntero del ratón se encarga de orientarnos en lo que podemos coger, hacer o movernos a tal dirección, pero la jugabilidad falla no en la dificultad, sino en las pocas cosas que hay que hacer desde un primer momento, dejándonos absortos con la belleza de los escenarios, pero preguntándonos ¿a dónde conduce esto?

Todas las escenas, rodadas con actores reales, han sido dirigidas por Joe Napolitano, el responsable de series como *Expediente X* o *Murder One*, además de una larga serie de técnicos de programación y artistas que se han encargado de darle un toque visual tan impresionante al juego. Pero lo dicho, los tres CD-ROM de *Zork Nemesis* pueden ser un placer para los sentidos, aunque fallen en algo tan importante como la historia.

ANGEL FCO. JIMENEZ

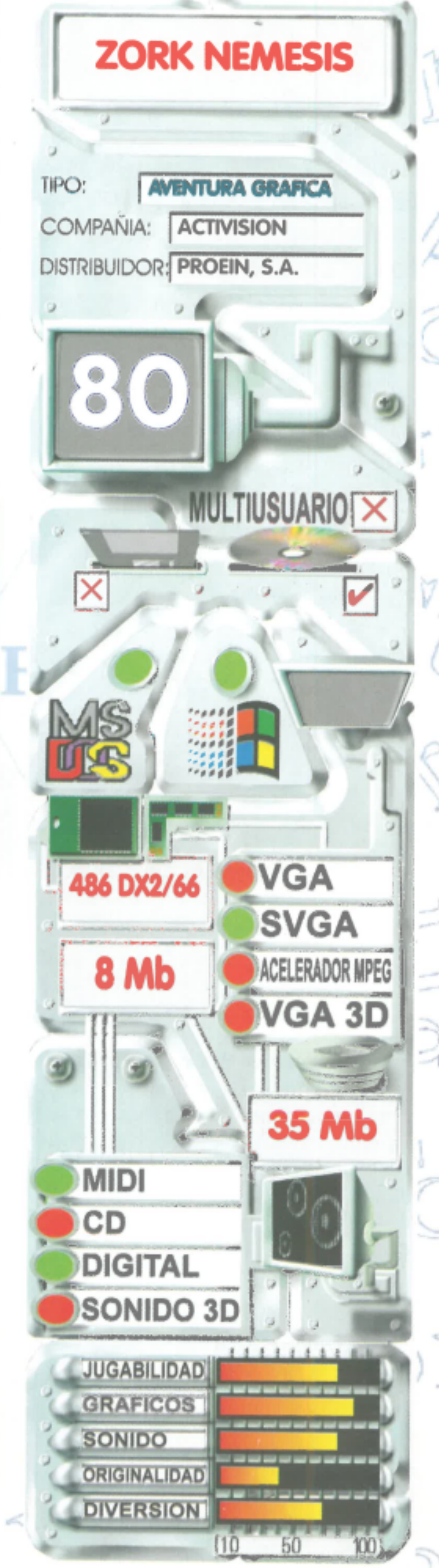
CONOCIMIENTOS ARCANOS



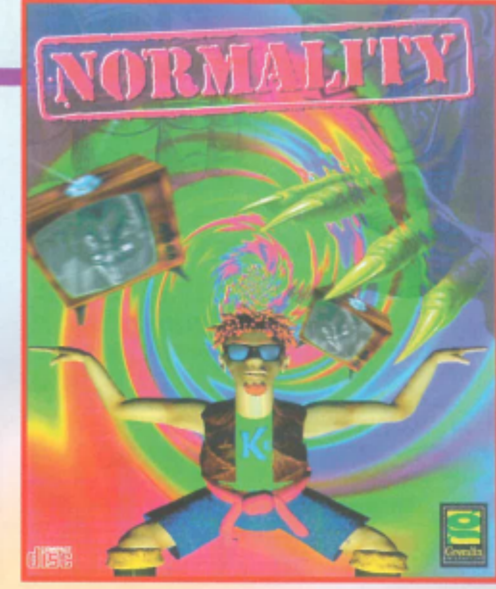
El mundo de Zork está dominado por la ciencia de la alquimia, una serie de conocimientos que mezcla la química y la magia con algunas dosis de filosofía. En las bibliotecas encontraremos libros y un variado instrumental que nos permitirá conocer la sabiduría de aquella gente, pero también serán la clave de numerosos enigmas.



Los cuadros nos darán pistas para continuar.

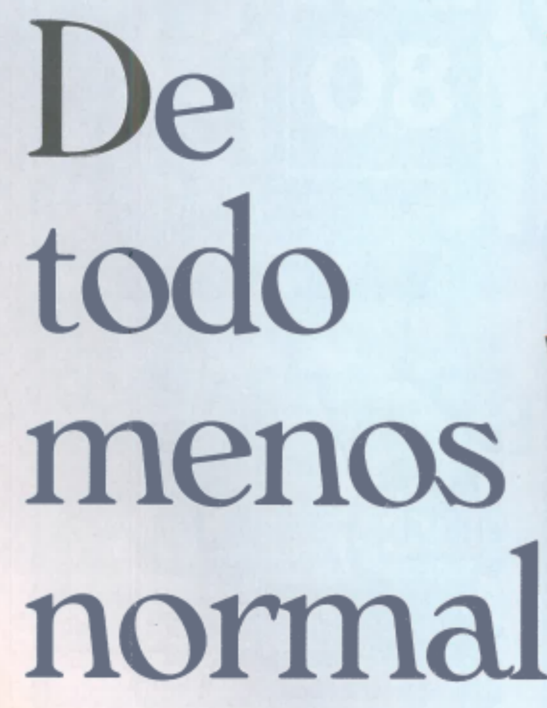






Normality

¿Quién le iba a decir a Kent que el mundo en el que había nacido no tenía nada que ver con el de antaño y que ese cielo gris que veía día tras día en realidad podía ser de un azul precioso y con una cosa que llamaban sol que calentaba todo? ¿Quién le iba a decir a Kent que iba a tener mucho que ver en la limpieza del planeta para poder volver a ver la luz real de la mañana?

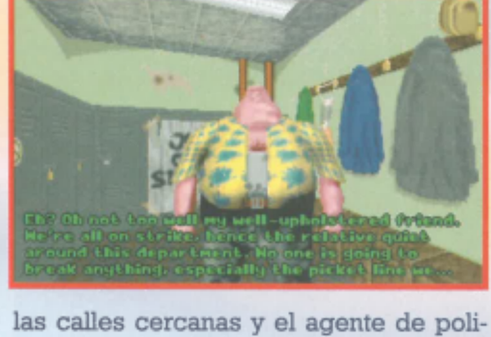


De todo menos normal



La ciudad de Neutrópolis ha sido para Kent, desde que nació, un sinónimo de suciedad y detritus, y, sin embargo, al estar acostumbrado a ello, nunca se ha preocupado demasiado. Sin embargo, durante una de las eternas noches que cubren la ciudad, mientras se encontraba paseando por una calle solitaria, se puso a silbar inconscientemente, violando una de las leyes más estrictas que estaban impuestas. En menos de un segundo, un coche patrulla apareció derrapando por una de las calles cercanas y el agente de policía que lo conducía metió en la cárcel a nuestro amigo Kent por el grave delito.







¡En la cárcel por silbar! ¡Cómo está la ley!

Normality acaba con los cánones de las aventuras

Al día siguiente y tras llegar a su casa con el aviso policial de que estaba bajo arresto domiciliario, fue encerrado en su habitación con la obligación de mantener el televisor encendido las 24 horas del día o un agente de la policía encargado de vigilarlo entraría a darle su merecido. Debido al temporizador instalado en él, tenía que encontrar la manera de librarse de tal castigo. Al final, consiguió dejar la tele encendida permanentemente y pudo escapar por la ventana.

EL MUÑECO "INVENTARIO"

Realmente original la manera de presentar el inventario de objeto y el menú de acciones. Al principio costará un poco acostumbrarte a tan innovador intérprete, pero os aseguramos que una vez que le cojáis el tranquillo, lo manejaréis de manera prácticamente automática.









Por fin, una oferta de trabajo, no todo es tan malo como parece.

COMIENZA LA AVENTURA

Y fue precisamente allí donde conoció a un simpático anciano que le contó todas las historias acerca del sol, de las nubes blancas y del cielo azul y desde aquel entonces la meta de Kent fue la de ver aquel maravilloso lugar que era la Tierra de antaño.

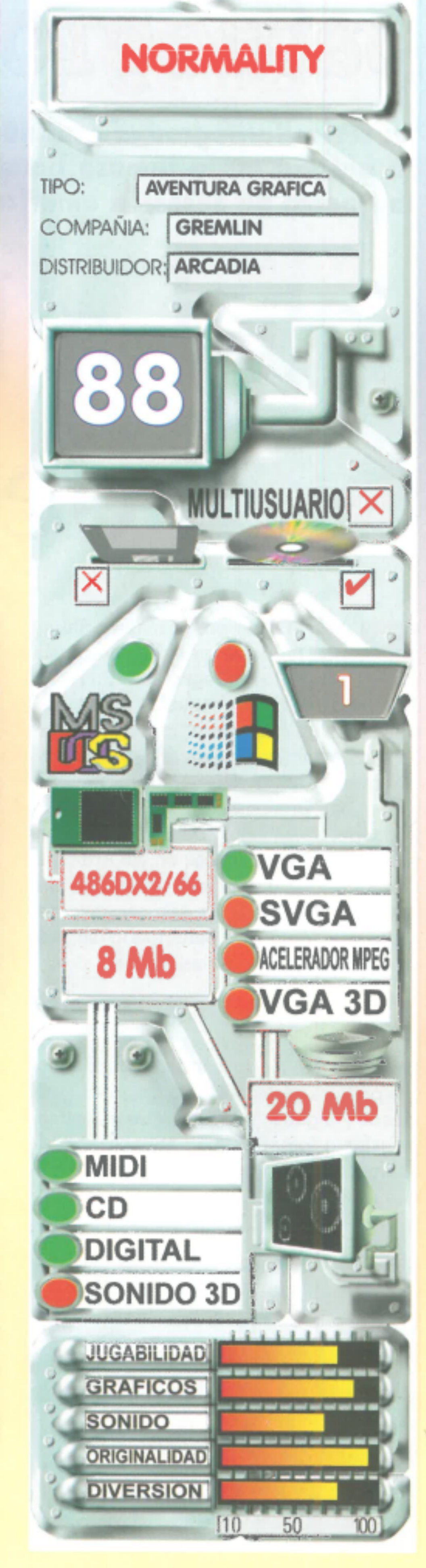
Así comienza una aventura gráfica que barre con todos los cánones hasta ahora establecidos en lo que a este tipo de juegos se refiere. En *Normality* vamos a movernos libremente por un escenario tridimensional con todo lujo de detalles, como pudiera hacerse en *Doom*, *Heretic*, con la salvedad de que, en vez de ir matando monstruos a diestro y siniestro, tendremos que ir recogiendo objetos y usarlos de la manera que se hace en este tipo de juegos que son las aventuras. Cada vez que realicemos una acción correcta, se ejecutará una secuencia automática con gráficos renderizados de gran calidad.

A la hora de manejar los objetos, también vamos a tener una gran libertad, ya que podemos hacerlo con los que tenemos en el inventario y junto con los que hay en el escenario lo que, si a veces incrementa enormemente la dificultad, también aumenta mucho la jugabilidad.

INNOVADOR EN TODOS LOS ASPECTOS

Tanto en el intérprete, como en los gráficos, como en la manera de movernos por los escenarios y demás, podemos decir que *Normality* es la más original de las aventuras gráficas del momento y eso le honra. Gremlin ha cambiado de tercio completamente con este título, pasando de los arcades puros y duros a un género mucho más completo como es éste y la verdad es que lo ha hecho con muy, muy buen pie. Esperemos que siga así.

CARLOS F. MATEOS







Battleground: Gettysburg

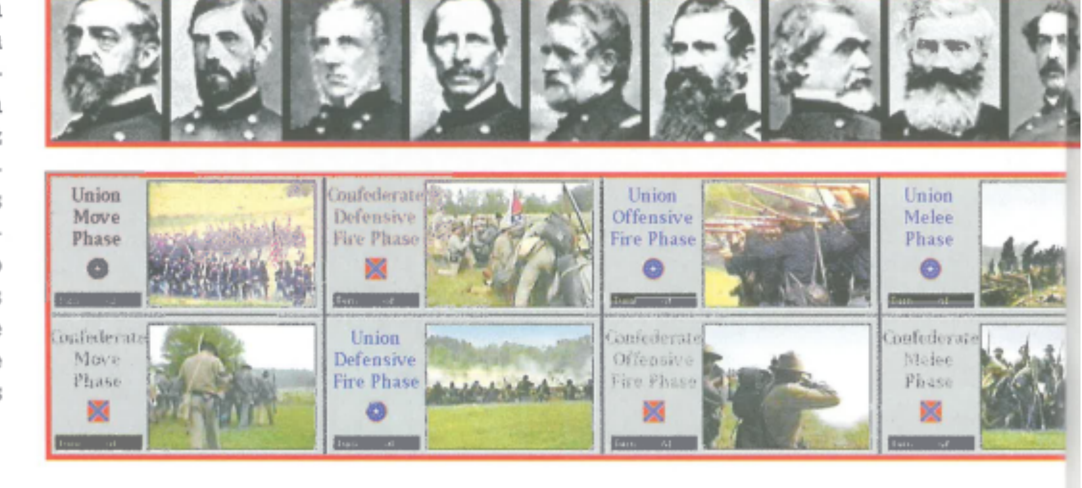
La serie *Battleground* continúa imparable. *Gettysburg* está basada en la famosa batalla que decidió la suerte de la Guerra de Secesión americana.



La batalla decisiva

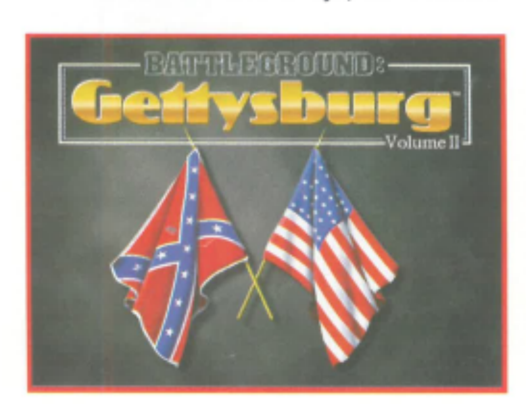


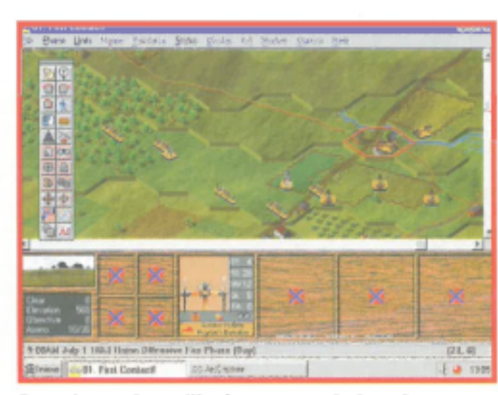
El equipo de programación Talon Soft ha dado en el clavo con su proyecto *Battleground*. En resumen, se trata de presentar la estrategia clásica de un "wargame" con un interfaz bastante sencillo de utilizar y unos gráficos inmejorables. Tales características ya estaban presentes en la anterior entrega, pero esta vez los vídeos en blanco y negro de los combates en las Ardenas han sido sustituidos por imágenes de documentales en color con escenas de combates donde han participado cientos de extras para recrear las batallas.



LA CALIDAD DE SIEMPRE

El diseño del juego permanece idéntico a la primera parte, sólo han cambiado los vídeos y algunas pantallas que muestran paisajes o fotografías de aquella época, además de los propios iconos y gráficos que representan las figuras de los ejércitos americanos. El manejo, tan sencillo como siempre, permanece idéntico al de las otras partes, pues con el botón izquierdo se selecciona la unidad y con el botón derecho y apuntando al hexágono objetivo podemos hacer cosas tan diferentes como mover, atacar o retirada. Todo esto depende de la fase de juego en la que nos encontremos y de la inteligencia artificial que hayamos escogido al principio y que puede ser automática, si queremos jugar contra el ordenador, o manual, si preferimos manejar al mismo tiempo los dos bandos. Esto último se ha





Las piezas de artillería son uno de los elementos más peligrosos. Eliminarlas constituye uno de los objetivos primordiales más importantes.





de hacer en las características de inteligencia de los dos bandos al principio de cada escenario. Si utilizamos inteligencia completa en los dos bandos, prácticamente será el ordenador quien se encargue de realizar todas las jugadas.





Los escenarios son bastantes variados y corresponden a los hechos históricos que ocurrieron durante aquellos tres sangrientos días. Podemos jugar de forma separada cada uno de estos días o una campaña que dure todo este tiempo. En este caso, la situación se complica bastante, pues necesitaremos estar atentos a los suministros y a la llegada de nuevas tropas que sirvan de refuerzos.

Hemos dicho antes que el interfaz es bastante claro y sencillo de manejar, pero eso no quita para que dispongamos de un amplio y completo cuadro de mandos para poder modificar las distintas opciones tanto de presentación gráfica (es posible variar los modos 3D y 2D) a las distintas opciones de ataque y combate. La única pega a *Gettysburg* de cierta importancia es el sonido. Los efectos de los disparos, golpes, refriegas entre soldados, etc. son buenos, pero escasos, y la música sólo se oye en las distintas introducciones a cada escenario. Son temas clásicos de la Guerra Civil americana, pero se debería haber incorporado un mayor número de melodías durante las fases de combate.

Hasta la llegada del próximo episodio de *Battleground* que se encargará de las guerras napoleónicas, debemos conformarnos con *Gettysburg* y el ambiente de la Guerra de Secesión.

ANGEL FCO. JIMENEZ

VIDEOS EN COMBATE

Si Panzer General fue de los primeros wargames en mostrar animaciones en las fases de combate, la serie Battleground va más allá y ya desde el primer episodio presenta vídeos con escenas y actores reales. Para Gettysburg se ha utilizado los servicios de la productora Freedom, especialista en documentales, que ha dotado al juego de una larga serie de imágenes de sus archivos que cumplen efectivamente con su cometido de dar más espectacularidad.

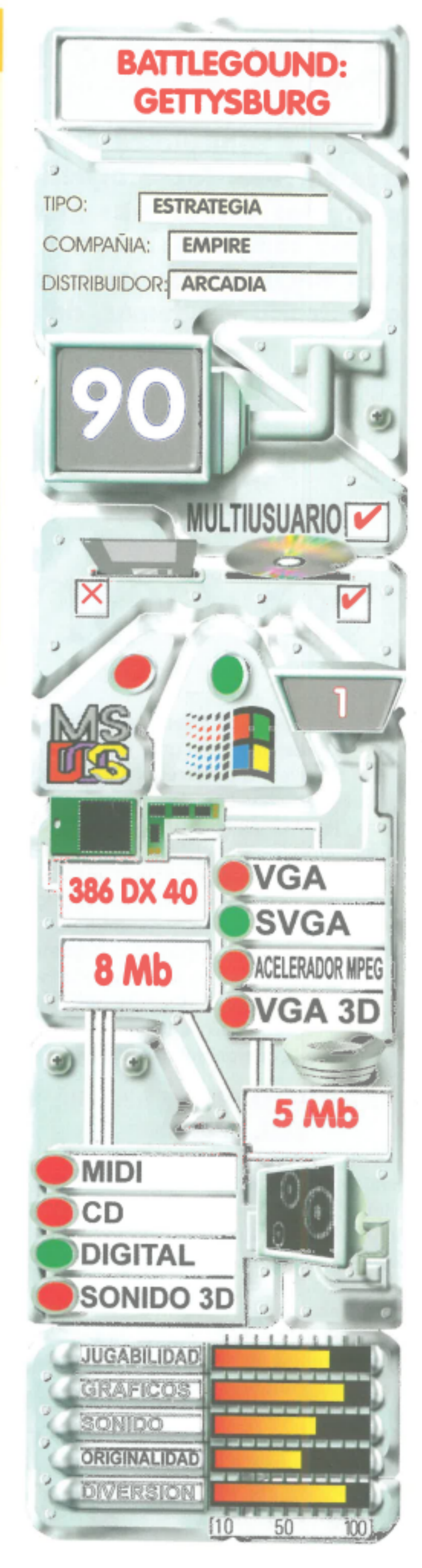




CIUDADES Y OTROS PUNTOS DE INTERES



Gettysburg era una pequeña ciudad durante la época de la guerra civil americana. Carecía de recursos naturales destacables y su importancia estratégica era mínima, pero tuvo el dudoso honor de convertirse en la balanza que inclinó la victoria a uno de los lados. Doscientos mil hombres lucharon en Gettysburg, muchos resultaron heridos, prisioneros y una gran parte jamás regresó a sus casas. En el juego, todas las ciudades, por muy pequeñas que éstas sean, tienen su valor al ser capturadas.





Big Red Racing

Cualquier vehículo es apto para competir en una alocada carrera. Todos aquellos que pensaban que solamente los coches más preparados pueden participar en una competición van a tener que callarse la boca pues *Big Red Racing* demuestra absolutamente todo lo contrario y, además, de una manera tajante.



Si bebes, no conduzcas

¿Quién nos iba a decir que íbamos a poder usar una grúa para participar en una carrera, o que una vagoneta sería un vehículo apto para meternos en los circuitos más enrevesados? Sin embargo, no pudimos más que sorprendernos al ver por primera vez *Big Red Racing* y es que convierte todo lo que nos preguntamos en algo verídico.

Realizado en su integridad con gráficos poligonales para, a la vez que conseguimos la calidad suficiente para un juego de carreras, no se llegue a frenar en absoluto la acción del mismo.

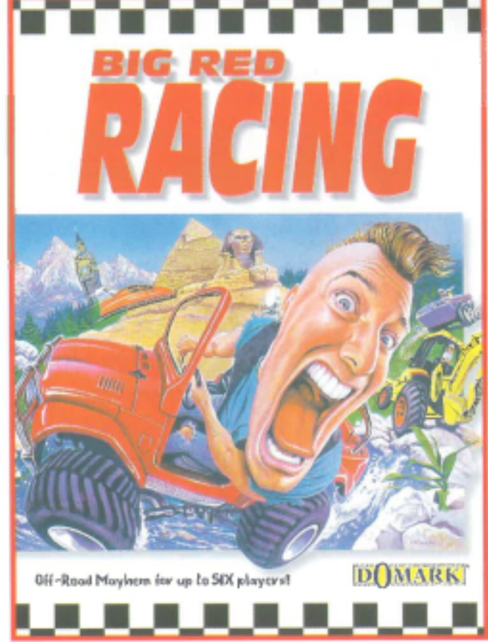
CIRCUITOS A LO LARGO DEL MUNDO

Dieciocho son los circuitos que vamos a tener la posibilidad de visitar, todos ellos situados en parajes tan dispares como Kenia, Estados Unidos, Inglaterra, Irlanda, Egipto, etc. y, por supuesto, cada uno de los mismos tendrá las mismas características del país; así, si visitamos Egipto, descubriremos un circuito lleno de arena y con las pirámides de fondo, mientras que si nos trasladamos a los EE.UU. tendremos la oportunidad de deleitarnos con una paradisíaca playa californiana.

Big Red Racing nos deja modificar absolutamente todo, desde el logotipo que tendrá nuestro coche, que es a cada cual más ridículo, hasta el conductor al que encarnaremos, que puede ser tanto una bella damisela con trencitas color de oro que cuando se pone frente al volante cambia de personalidad como de la noche al día para convertirse en una maníaca de la velocidad, como un punk al que solo le gustan las carreras en las que hay golpes y colisiones, entre otros.

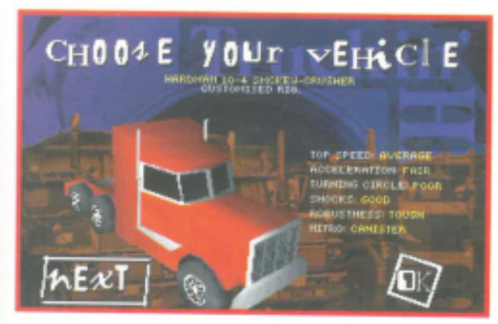
Puedes elegir tanto el tipo de coche como el conductor









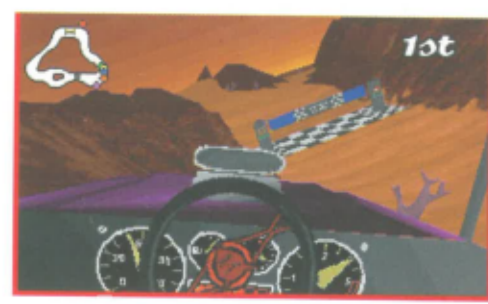


Puedes elegir libremente el modelo de coche que quieres conducir.



Las numerosas cámaras te dan un control mucho mayor de la situación.





A continuación y una vez dentro del circuito que hemos elegido, tendremos que elegir el tipo de vehículo que queremos conducir. El ordenador te mostrará aquellos que son óptimos para la carrera seleccionada, junto con una ficha en la que están todos los datos técnicos de la máquina.

El siguiente paso que podemos realizar, aunque éste es optativo, será el hacer una visión previa del terreno, montados en un helicóptero; esto nos ayudará a conocerlo de antemano y no encontrarnos así con la típica curva cerrada en la que nos incrustamos de narices cada dos por tres.

MAS DIVERTIDO POR RED

Como viene siendo regla ya en todos los juegos del mismo estilo, en el menú de opciones hay una de red a través de la que podemos disfrutar con nuestros amigos si tenemos la posibilidad de acceder a unos ordenadores conectados entre sí. También es posible hacerlo desde módem, aunque en esta modalidad nos encontramos con el hándicap de que únicamente pueden jugar dos personas a la vez.

Big Red Racing es un divertido juego de carreras al que se le sacará todo su jugo, sobre todo si lo ejecutas por red.

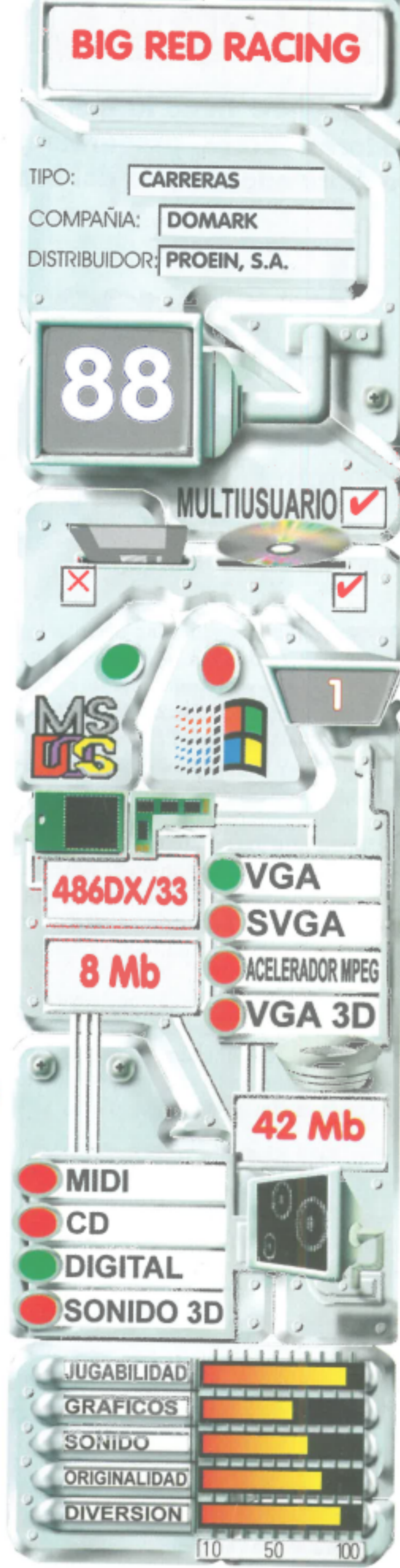
CARLOS F. MATEOS

RECONOCIMIENTO DE TERRENO

Previamente a la carrera en sí, vamos a tener la oportunidad de reconocer el circuito montados en un helicóptero, así evitaremos el encontrarnos de bruces con una curva muy cerrada, o una bifurcación que no conocíamos, etc.



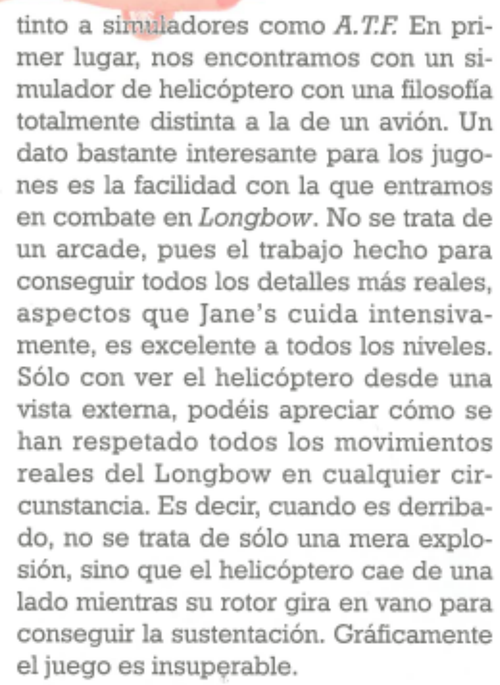




AH-64D Longbow

Si *Longbow* tiene la mejor introducción cinemática de los simuladores aéreos, prepárate para disfrutar en el asiento del piloto. Enciende el rotor del Longbow porque empieza la acción.

La máquina de matar



En nuestra visita a las oficinas de Electronic Arts, además de sus proyectos más inmediatos, nos comentaron su intención de traducir sus últimos simuladores. *A.T.F.* ya estaba en su fase final y la impresión que nos produjo era francamente buena, pues no sólo se ha cuidado la traducción de las opciones y de los controles, sino que toda la enorme información que contienen este tipo de juegos ha sido también traducida por personas especializadas en el mundo de la aviación, tanto civil como militar.

El mismo trabajo se hará con *Longbow*, que en el momento de escribir este artículo sólo se encontraba disponible en versión inglesa, pero que muy pronto lo podemos disfrutar en nuestro idioma.

DE ALTOS VUELOS

Longbow, aunque dentro de la línea de colaboración entre Electronic Arts y la agencia Jane's, es completamente distinto a simuladores como *A.T.F.* En primer lugar, nos encontramos con un simulador de helicóptero con una filosofía totalmente distinta a la de un avión. Un dato bastante interesante para los jugones es la facilidad con la que entramos en combate en *Longbow*. No se trata de un arcade, pues el trabajo hecho para conseguir todos los detalles más reales, aspectos que Jane's cuida intensivamente, es excelente a todos los niveles. Sólo con ver el helicóptero desde una vista externa, podéis apreciar cómo se han respetado todos los movimientos reales del Longbow en cualquier circunstancia. Es decir, cuando es derribado, no se trata de sólo una mera explosión, sino que el helicóptero cae de una lado mientras su rotor gira en vano para conseguir la sustentación. Gráficamente el juego es insuperable.

Otros detalles técnicos que se han tenido muy en cuenta es el propio manejo del helicóptero. Lo sentimos si sólo tienes el teclado porque se vuelve


El armamento debe elegirse al comenzar cada misión.


Una bonita imagen: en pareja para destruir.







MISIONES HISTORICAS

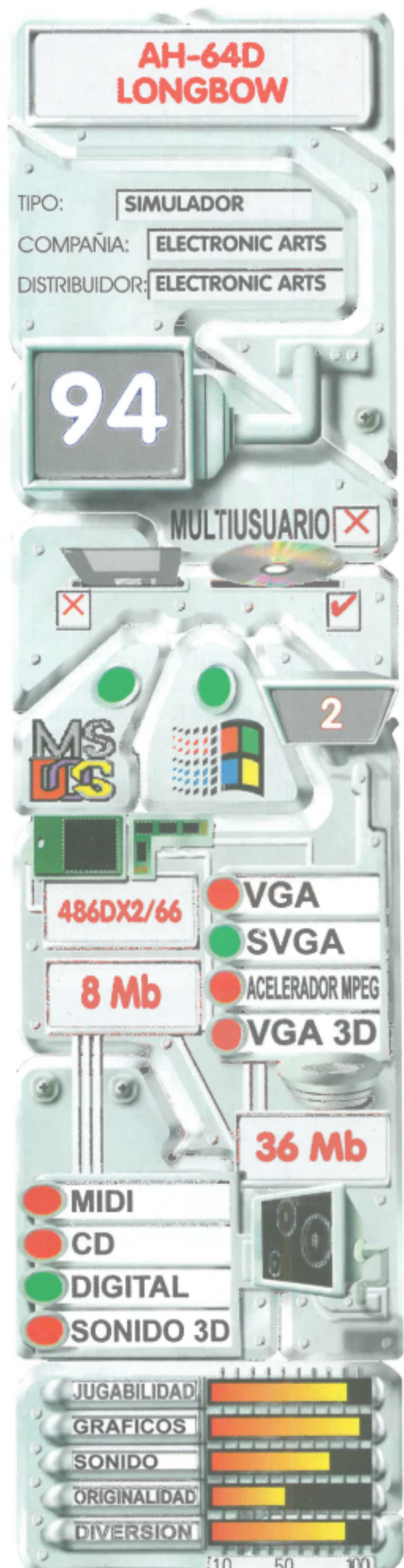
No podían faltar este tipo de misiones, que, sin duda, son las más apreciadas por los aficionados al género. Destacan las que ocurren en la Guerra del Golfo. Las hay de varios tipos: limpiar una zona de defensas aéreas o atacar una columna de blindados. Estas fueron las principales misiones en Kuwait que cumplió el Longbow con un enorme porcentaje de éxito.











bastante complicado. Pero si tienes la suerte de tener un buen joystick especialmente preparado para simuladores, *Longbow* soporta una amplia gama de modelos, te sentirás literalmente en el cielo.

A nivel de gráficos, decir que todos han sido realizados en alta resolución, pero según el tipo de instalación que hayas escogido la calidad del terreno se **verá afectada.** Si instalas cerca de 100 megas en tu disco duro, los escenarios estarán al máximo de resolución, aunque necesitarás un Pentium 90 Mhz o superior para conseguir que el juego funcione sin saltos. Asimismo todos los detalles del interior de la cabina se han reproducido al milímetro de los modelos reales.

Este enorme parecido a la realidad, convierte a *Longbow* en uno de los simuladores más difíciles, pero al mismo tiempo más agradecidos de jugar para el usuario experto. Para los novatos, les costará más entrar en su mundo pero con su enorme calidad gráfica que es todo un espectáculo, convierten a *Longbow* en el número uno de los simuladores.

ANGEL FCO. JIMENEZ

JANE'S Y EL MANUAL

La colaboración entre esta famosa agencia de información sobre tecnología militar y Electronic Arts ya ha dado sus primeros frutos con A.T.F. para seguir con Longbow. Jane's ha seguido con minuciosidad todo el proceso de elaboración del producto en todos sus campos. Especialmente en el manual de Longbow. Incluye una reseña de los enemigos por antonomasia del Longbow y descripciones sobre su armamento y tácticas de ataque. De todas formas, toda esta información también se incluye en el juego en una enorme base de datos.





Los blindados en fila son un objetivo de primera clase.



Klingon

Los enemigos por antonomasia de la tripulación del Enterprise también merecen tener su propio juego de ordenador. Tras *Deep Space Nine*, CIC nos presenta un nuevo capítulo de la saga donde los klingons son los absolutos protagonistas.

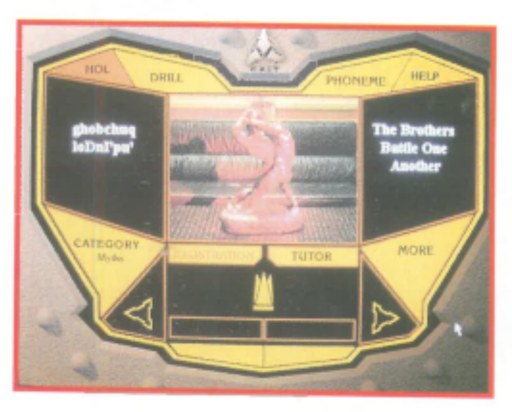


Los guerreros más fuertes de la galaxia

Antes de analizar el juego, sería bueno recordar el enorme impacto que está causando *Star Trek* en el mundo de los videojuegos. Desde las aventuras gráficas hasta los últimos experimentos interactivos, entre los cuales destaca *Klingon*, tenemos a nuestra disposición un buen catálogo de software relativo a la famosa serie.

El porqué de todo esto es básico: en el mundo se cuentan por millones los seguidores de esta fantástica serie y todo lo que sea sacarle más ingresos a una de las mejores ideas de la televisión siempre es algo razonable hablando de negocios.







EL LENGUAJE DE LOS KLINGON

El peculiar lenguaje de los klingon es famoso desde los primeros episodios de Star Trek. Para comprender mejor el mundo de los klingon, el juego incluye un CD entero sólo para estudiar su lengua desde su escritura hasta la pronunciación. Diseñado como un completo tutor, mediante una tarjeta Sound Blaster podemos pronunciar distintas frases hasta conseguir una perfecta pronunciación del más salvaje idioma de la galaxia.

LO QUE FALTABA: LOS MALOS

Los klingon siempre han sido los malos más malos, aunque en las últimas películas su papel se ha tranquilizado para mostrarnos una cultura que, a pesar de su agresividad innata, tiene mucho que enseñar.

Precisamente conocer la cultura klingon es uno de los objetivos del juego, pero vayamos por partes. *Klingon* se compone de tres CD. Los dos primeros son ocupados por una aventura interactiva basada totalmente es escenas de vídeo. También aparecen algunos gráficos renderizados de las naves espaciales y de los fondos, pero la mayor tiempo aparecerá ante nuestros ojos una película de ciencia ficción. Todas las escenas con actores reales han sido dirigidas por Jonathan Frakes, el comandante William T. Riker de *Next Generation*.







CINE TOTAL

La idea no es totalmente nueva, pero Klingon es el mejor juego basado únicamente en escenas cinematográficas. Pero algo tan divertido y asombroso la primera vez que lo juegas, tiene una corta vida, pues como mucho las películas, a excepción de las realmente buenas, sólo se ven como máximo un par de veces para evitar ser reiterativas. Este tipo de productos tiene las mismas limitaciones del cine, aunque con una vida más larga, porque en dos horas es bastante difícil que nos acabemos el juego.



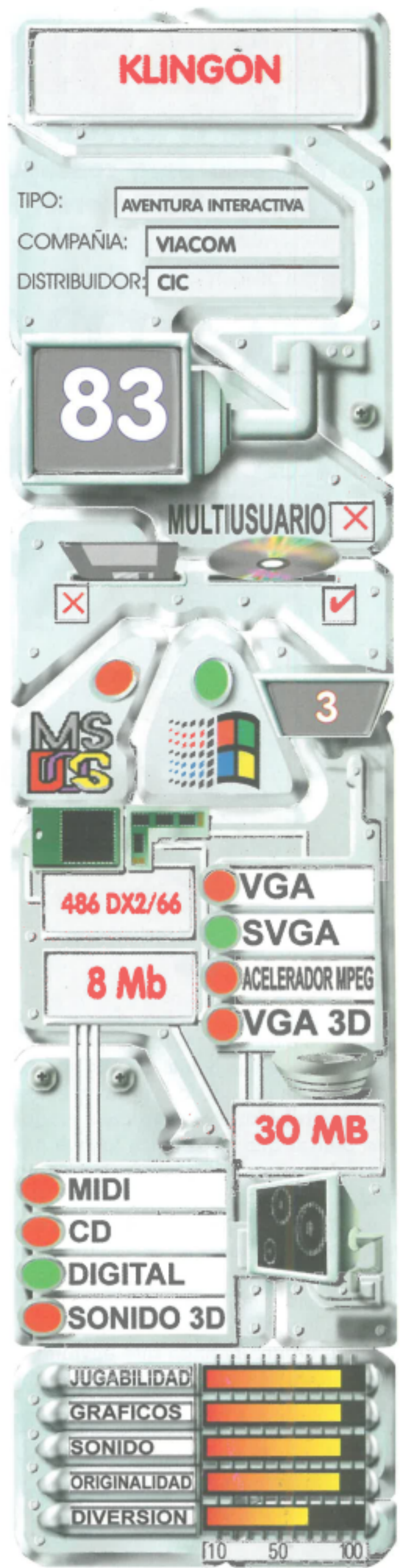
El funcionamiento del juego es muy sencillo. Tras una introducción, en la que se nos invita a sumergirnos en el mundo klingon, nos encontramos en medio de nuestros camaradas. Todo esto, visto como si fuera una serie de televisión. Lo que pasa es que, de vez en cuando, la acción se parará y un cursor aparecerá solicitando que pulsemos sobre alguna parte de la pantalla. La historia del juego cambiará según la zona que hayamos pulsado. Normalmente sólo existe una opción siendo las otras poco recomendables para nuestra propia salud personal. En este caso, nuestro anfitrión nos echará una reprimenda sobre nuestra mala forma de actuar y volveremos al juego, pero al principio de la escena que nos ha dado problemas hasta que encontremos la forma de resolverlo. Es un buen método para avanzar, pero le resta jugabilidad a *Klingon*, pues se nos antoja bastante fácil desde el principio.

Pero además del juego, *Klingon* incluye varios diccionarios tanto de la lengua como de la cultura de esta raza. La utilidad para aprender su lenguaje es sorprendente, al igual que la enorme base de datos que hay sobre su forma de vida. Toda esta información se ha aprovechado del ingente material que hay en las tiendas "trekkies" diseminadas por EE.UU.

En definitiva, un juego impecable técnicamente, original y que presenta la realidad de *Star Trek* vista desde el otro lado.

ANGEL FCO. JIMENEZ





Olympic Soccer

FIFA y Actua Soccer tienen un nuevo y peligroso competidor que les amenaza con comerse su terreno. Olympic Soccer no sólo aprovecha que nos encontramos en un año olímpico para conseguir más publicidad. Por sus propias cualidades es digno de pertenecer a los mejores.

Lo mejor del futbol









Cuando a un producto se le concede una licencia, tanto sea de una película como de un evento deportivo como es este caso, podemos pensar que es la típica jugada comercial para promocionar un producto mediocre y conseguir más ventas. Por desgracia, en el pasado esta táctica era bastante habitual en este mundillo de los juegos. Afortunadamente, *Olympic Soccer* está muy alejado de esta realidad. Es jugable al cien por cien y sus gráficos no tienen nada que envidiar a otros productos ya consolidados en el mercado.

Diseñado para plataformas y los compatibles, las dos versiones tienen características comunes. La primera y más importante es la facilidad con la que aprendemos a manejar *Olympic Soccer*. Como es lógico, necesitaremos un joystick para conseguir los mejores resultados en cuestión de movimiento, porque ante rivales de la talla de Argentina, Brasil o Italia, tu equipo las va a pasar canutas para dar pases o meter un gol. De todas formas es posible realizar todo tipo de jugadas y pases distintos entre los jugadores a través de tres botones de disparo. Sólo es cuestión de practicar y afortunadamente el juego incluye las opciones adecuadas para entrenarnos antes de lanzarnos a por el campeonato.

VAYA CAMPO MAS DURO

Olympic Soccer es más difícil que sus hermanos de categoría. En las pruebas que hicimos con el juego, España, o sea, la redacción en pleno de *OK PC*, ganó por penalties a Japón y todo fue fruto de la más pura suerte. Cuando nos tocó enfrentarnos a Grecia, perdimos por 1-0, así que imaginad cuando tengamos como contrincantes a selecciones como Alemania o Italia. Pero no habrá más remedio que enfrentarnos a ellas en el modo campeonato. Otras de las

LAS MEJORES SELECCIONES

En el momento de la producción del juego, todavía no había datos sobre las selecciones de fútbol que participarían en las Olimpíadas de este año. Así que se han escogido las mejores para que participen estas Olimpíadas virtuales. Afortunadamente se encuentra España entre ellas, aunque los nombres de los jugadores son totalmente ficticios.



Muchos gráficos renderizados para un presentación grandiosa.



El control sobre los jugadores es excelente a todos los niveles.





opciones es crear nuestro propia liga entre selecciones. Los resultados se producen automáticamente para clasificar a la que se va a enfrentar con nuestro equipo.

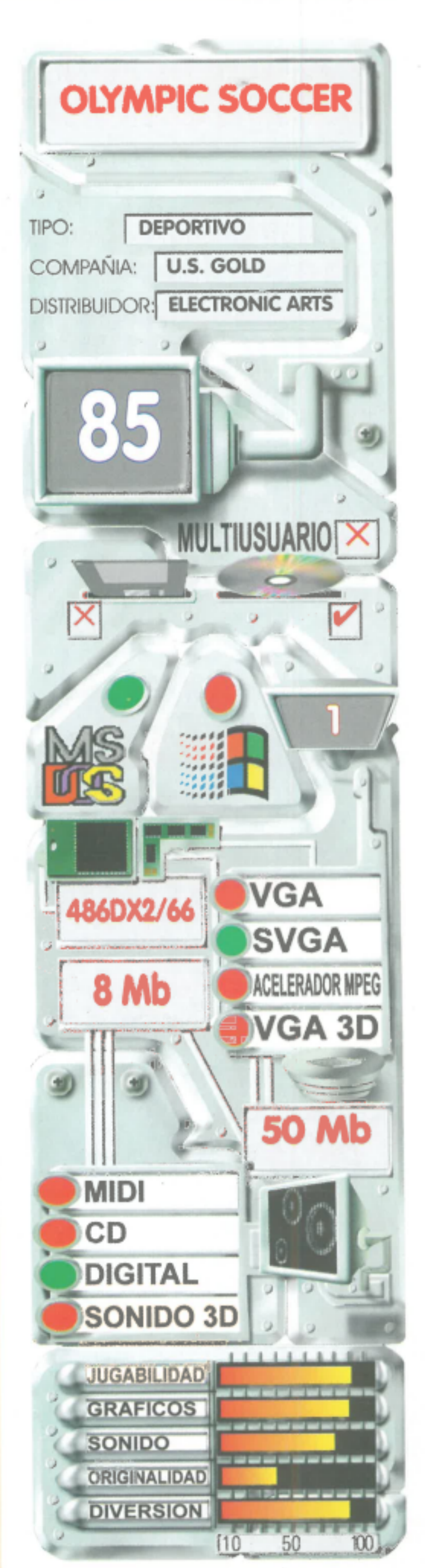
Desde el punto de vista técnico *Olimpic Soccer* es impecable. Los gráficos han sido realizados en muy alta resolución y los movimientos son geniales siempre que nuestra plataforma sea un Pentium con más de 8 Mb de RAM. Otro de los aspectos más cuidados es el interfaz: sencillo, y sigue la filosofía de los diseños de las consolas. En él es posible activar y desactivar los efectos sonoros, todas las vistas de la cámara y la estrategia del equipo. Esto último es muy importante, ya que incluso afecta a la modalidad arcade. En ella escogemos la posición de cualquier jugador ya sea de defensa o delantero o los sistemas de colocación del equipo, como puede ser el típico 4-4-2.

En este año de fútbol, donde cada vez el deporte rey lo es más, *Olympic Soccer* puede ser tu juego si eres un fanático del balompié. Y si te gusta la música disco también, pues la banda sonora te hará bailar a ritmo del balón.

ANGEL FCO. JIMENEZ

PUNTO DE VISTA

Como suele ser bastante habitual en las últimas producciones de juegos de fútbol, existen varias perspectivas de juego. Es posible cambiar el ángulo de la cámara hasta elegir la posición que más nos guste. Las cámaras que se encuentran a ras del suelo son las que nos muestran los resultados más espectaculares, pues presentan unos enormes gráficos de los jugadores y en general de todos los objetos. Pero, de todas formas, son mejores las perspectivas aéreas, ya que así podemos controlar grandes zonas del campo.



Earthsiege 2

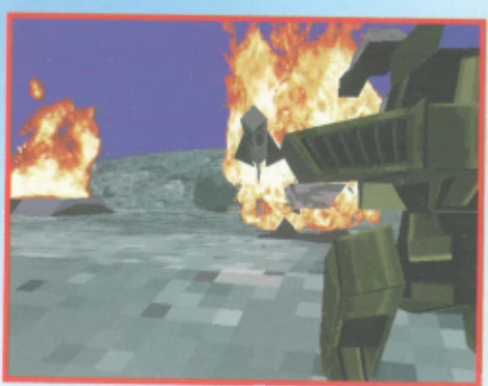
Los hercs, unas poderosas máquinas de guerra que crearon los hombres durante épocas de guerra y controlados ahora por un ordenador inteligente, se han vuelto contra sus creadores, amenazando la existencia humana.









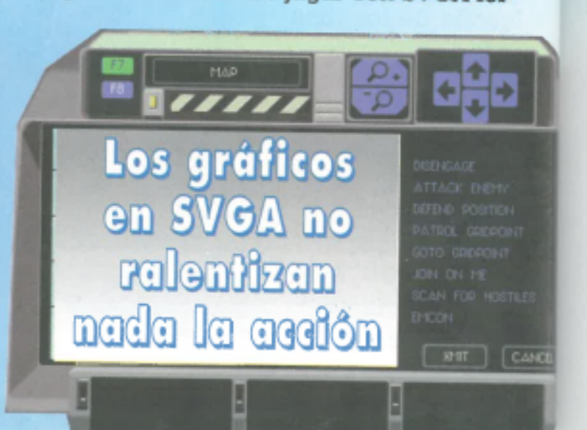


Cuando el metal significaba muerte

Hace algunos años, cuando los científicos e ingenieros en robótica, crearon los primeros hercs, no podían figurarse en absoluto que una vez finalizada la guerra y puestos a recaudo de una computadora con inteligencia propia, iban a rebelarse y atacar a sus creadores. La Tierra está en peligro. De nuevo, aquellos científicos que trabajaron para construir aquellos colosos de hierro, tienen que trabajar de nuevo, esta vez contrarreloj, para diseñar nuevos hercs, más poderosos, rápidos y resistentes, y así repeler el ataque que se les está viniendo encima. El destino de la raza humana está en tus manos y en la de tus compañeros, ¿serás capaz de llevar a cabo tan peligrosa misión?

NUNCA UN HERC FUE TAN REAL

Earthsiege 2 aparece en las tiendas del sector para agrado y sorpresa de todos aquellos que con la primera parte se lo pasaron en grande. A pesar de que la calidad gráfica de *Earthsiege* era enorme, tanto los movimientos como los efectos visuales gozaban de un gran realismo, el sucesor ha superado con creces todo lo que el anterior consiguió. En esta ocasión jugamos deberemos jugar con SVGA for-



Los gráficos en SVGA no ralentizan nada la acción

zosamente, pues los programadores han llegado a la conclusión de que bien tratado, toda la resolución y colorido que se puede conseguir de esta manera no tiene por qué ralentizar la acción y, de hecho, lo han conseguido, pues en algunos momentos *Earthsiege 2* parece más un arcade en el que tenemos que tener todos los reflejos alerta para responder el ataque de los hercs enemigos, que un simulador donde tenemos que centramos más en el manejo de la máquina.

Puede que en primera instancia os asuste el elevado número de teclas que debemos manejar para tener control sobre nuestro herc, pero os aseguramos que tras unas pocas partidas descubriréis que únicamente hace falta tener en cabeza cuatro, pues son esas las que vamos a usar cada dos por tres y el resto tienen una función más que relativa.

A medida que vayamos superando misiones, tendremos la oportunidad de mejorar nuestro herc en potencia, blindaje, armamento e incluso el tipo de herc hacia uno que tolere más armas, o que pueda llegar un generador de energía más potente.

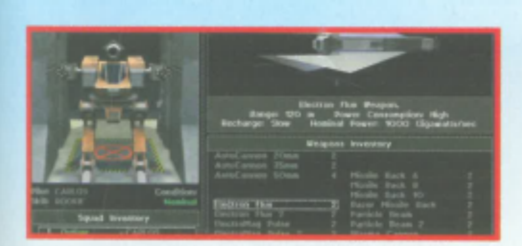
ANTE TODO, SENCILLO DE MANEJO

A la hora de jugar con *Earthsiege 2*, os aconsejamos de manera ferviente que lo hagáis con un joystick, ya que eso os facilitará enormemente el manejo, mientras que con el teclado solamente tenéis que preocuparos por las funciones, como puede ser el movimiento de la torreta, el cambio de armas, la visión del mapa y demás, aunque si no dispones de uno de esos periféricos también puedes controlar tu máquina de combate desde el teclado, pero eso dificultará bastante la acción.



Earthsiege 2 es un simulador de robots de combate futuristas de gran calidad en todos los aspectos, destacando sobre todo en su sencillez de manejo. Sin duda, es el que más aconsejamos para comenzar con este tipo de juegos.

CARLOS F. MATEOS

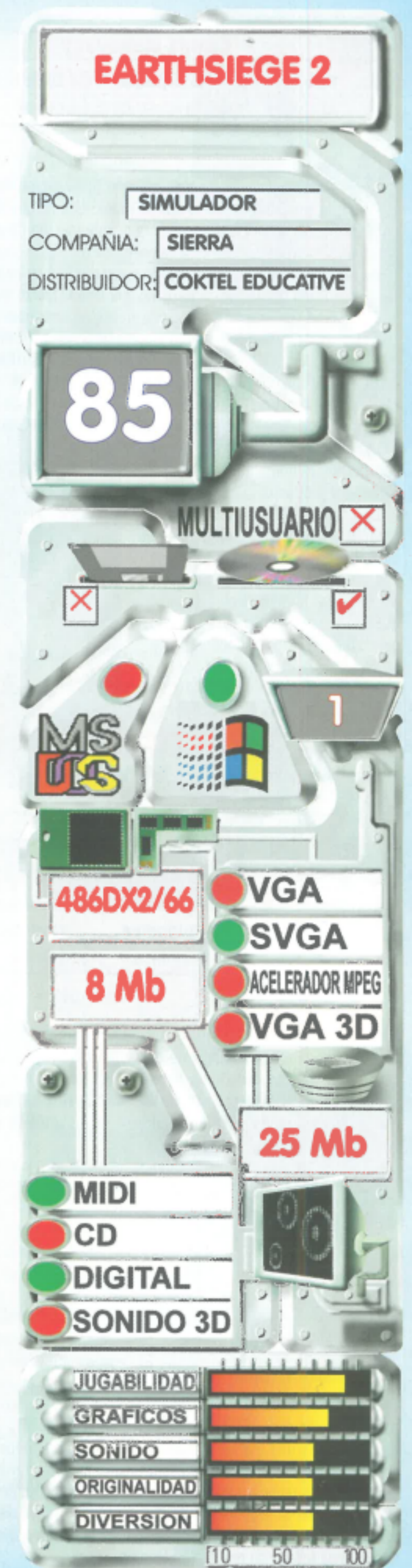




Deberás estar atento en todo momento al estado de tus armas.

ARMANDO TU HERC

Realmente extenso es el menú de armas entre las que vamos a poder escoger, aunque tendremos que tener cuidado al elegirlas, ya que no siempre las más potentes son las mejores. Hay que adaptarlas al tipo de herc que llevemos, por lo que un cañón de plasma sería del todo inútil en un herc pequeño, como es con el que empezamos, ya que un simple disparo terminaría con toda la energía del mismo, mientras que en uno de los grandes es una tontería poner un láser pequeño, puesto que el consumo es demasiado bajo.



REBEL ASSAULT II



Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ARCADE	LUCASARTS	ERBE	99

La Guerra de las Galaxias ha sido siempre justificación suficiente para asegurarnos la calidad en todo lo que la rodea. Los juegos de PC no son menos y si *Rebel Assault II* en inglés era la culminación de una estupenda saga, la versión en castellano es la consagración.

Actualmente este estupendo arcade es un número uno en ventas en el mercado americano y estamos seguros de que este esfuerzo en el doblaje que ha realizado Erbe será recompensado con creces en las ventas del producto.

Rebel Assault II funciona tanto en MS-DOS como en Windows 95, por lo que la portabilidad está asegurada. En este arcade disfrutarás de numerosas escenas de vídeo con actores reales digitalizados. Existen misiones de varios tipos: en primera persona dentro de un B-Wing, dentro de la base enemiga a pie armado con una pistola láser, incluso llegas a controlar un Tie Fighter. El nivel de dificultad es totalmente personalizable, lo que aumenta la jugabilidad del producto.



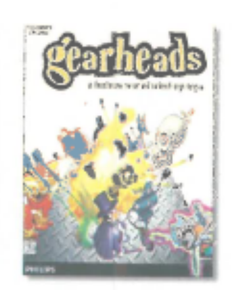
La única pega que se le puede notar al producto, y os aseguro que ya es por vicio de criticar, es que la voz de Darth Vader no haya sido doblada por Constantino Romero, que fue el que dobló la versión de la película en España y choca un poco su nueva voz. Por lo demás, el doblaje está sumamente cuidado y se merece las máximas puntuaciones al igual que el resto del producto, que demuestra de nuevo lo que un gigante como LucasArts puede hacer en el mercado del videojuego.

GEARHEADS



Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ARCADE	PHILIPS	ERBE	35

La guerra más simpática e inofensiva está a punto de comenzar, los juguetes mecánicos están a punto de darse los más divertidos y disparatados golpes. Calaveras mordedoras, robots duros de metal, magos que aparecen y desaparecen, cucarachas mecánicas de alta velocidad, canguros boxeadores, gallinas pesadas y un largo número de juguetes se verán enfrentados en sucesivas batallas.

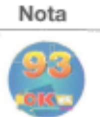


Cuando se empieza una nueva partida lo primero que hay que hacer es seleccionar un grupo de juguetes, cada uno con sus propias características. Luego, cuando comienza la batalla habrá que conseguir meterte más juguetes en el lado del contrario que él en el nuestro. Cada juguete tiene tres características que lo hacen más o menos apto en cada circunstancia: el peso, la velocidad y el movimiento diagonal. El peso es muy útil para arrollar a tus enemigos, la velocidad en masas hace que tu oponente se vea incapaz de reaccionar a tiempo y el movimiento en diagonal es perfecto para esquivar las líneas enemigas.

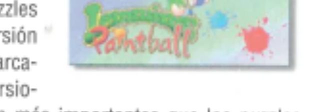
Con una calidad gráfica aceptable con un diseño de los juguetes cuidado y varios escenarios, *Gearheads* es un juego apto para matar un rato jugando, aunque es recomendable jugar entre personas y no contra el ordenador. Por desgracia, la jugabilidad de *Gearheads* es muy baja y hace que muy pronto sea monótono. Sin duda alguna, es una idea francamente original a la que le ha fallado su realización técnica.

LEMMINGS PAINTBALL

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
INTELIGENCIA	PYSGNOSIS	ELECTRONIC ARTS	93



Lemmings Paintball es una novedosa entrega de nuestros amigos los lemmings. Desde una perspectiva isométrica tendrás que comandar un grupo de lemmings, con un máximo de cuatro por misión, hasta conseguir rescatar tu bandera de las tierras del enemigo. Para alcanzar tu bandera tendrás que luchar con pistolas de pintura, esquivar trampas, saltar por el fuego y realizar en general divertidas peripecias. Los puzzles no son tan enrevesados como en la versión original, siendo un juego mucho más arcade que cualquiera de sus anteriores versiones. Ahora la puntería y velocidad son más importantes que los puzzles, aunque los últimos niveles son realmente complicadillos.



Además se nos ofrece en un único CD-ROM los programas *Lemmings* (el primero que vio la luz en nuestros PC) y *Oh No! More Lemmings*, que incluyen más de 200 niveles con los que te podrás romper el coco.

Ayuda a nuestros amigos a encontrar un camino seguro hasta su casa, evitando precipicios, trampas, explosiones y un sinfín de contratiempos que podrán masacrar toda una tribu de estas simpáticas mascotas al menor descuido en tus reflejos. Para los que no conozcáis cuál es la filosofía del juego os diré que en el programa comandas a una pequeña escuadra de lemmings a la que le tienes que asignar un número de órdenes en un orden que tú debes descubrir, hasta alcanzar la casa que da acceso al siguiente nivel. Los lemmings pueden estallar, servir de muro, construir escaleras, trepar por las paredes, saltar y hacer muchas más peripecias, pero siempre con un número limitado de veces. En resumen, una entrega superrecomendable para los amantes a los juegos de inteligencia que tiene algunas dosis de arcade. Además, con la opción de red es superdivertido.

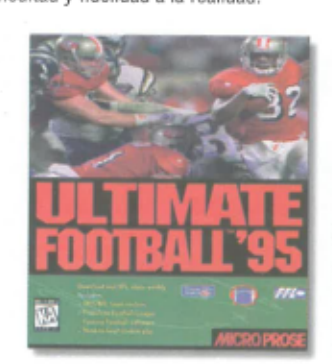
ULTIMATE FOOTBALL 95

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	MICROPROSE	PROEIN, S.A.	70



Pese a funcionar como novedad, por el título es fácil adivinar que llega con un cierto retraso a nuestro país. Pero bueno, ya está aquí el proyecto de Microprose sobre el fútbol americano que, como es habitual en los trabajos de esta casa, se caracteriza por su alta dificultad y fidelidad a la realidad.

Técnicamente, presenta detalles muy buenos, como las vistas en tres dimensiones desde cualquier punto del campo, o poder modificar las características de tu equipo tanto en cuestiones de estrategia como de la vestimenta. Todo sea por las leyes de la customización. Bromas aparte, *Ultimate Football 95* es una buena simulación de este peculiar deporte americano que todavía no es muy conocido entre nosotros, pero cuenta con el hándicap de tener un control poco preciso y además es difícil de manejar. Estos factores negativos le hacen bajar nota, a pesar de sus buenos gráficos y el cumplimiento estricto de las normas y reglamento del fútbol americano. Recomendado para los amantes de cualquier deporte y con ganas de probar cosas nuevas en su ordenador.



La mejor revista de ocio informático para los auténticos jugones

Nº 34

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Demo de **X-COM**, acción total bajo el agua.
- **Aces of the Deep**. Vive el bloqueo de los temibles submarinos del Tercer Reich.
- Especial de **juegos arcade** para MS-DOS: días enteros de adicción. ¡No podrás hacer otra cosa!



Nº 35

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **PC Rally**. A tope en el mundial de rallies.
- Instala el Video for Windows que suministramos en el CD y disfruta a tope de los juegos y películas:

Heretic, Slip Stream 5000, Aegis, Baldies, Rally Championships, Whizz, Myst, Super Street Fighter II, Line Wars Bolo Adventures, Mastermind, Animal Quest, y muchos más.



Nº 36

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Alien Breed 2: Tower Asault**. Destruye a los invasores Aliens.
- Películas, juegos, demos jugables, un montón de diversión en el CD ROM de este número:

Wings of Glory, Myst en castellano, **Pyrotechnia, Premier Manager 3, Kick Off 3, SuperKarts CD, Memphis Math, Sky Roads** y hasta 30 juegos más.



Nº 37

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Baldies**: consigue que tu tribu sea la más poderosa
- Instala Video for Windows y a pasarlo bien con:

USS Ticonderoga, Descent, Fuzzy's World Minigolf, Lemmings for Windows, Cocktel Vision, Kingdom, Brutal, Air Strike, Luna Lander, y así hasta más de 90 películas, juegos, y demos jugables.



Nº 38

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Dschump**. Bota, bota mi pelota.
- Con el CD que acompaña este número va a ser difícil que hagas otra cosa que no sea jugar, jugar y jugar:

One Must Fall, Raptor, Lotus, Megarace, mortal Kombat II, Cannon Fodder 2, Rebel Assault 2, Prisoner of Ice, F1 17A, 3DPong, Abrams Tank, Mision Maze, Amado, Falcon 3, Canasta, y un montón más.



Nº 39

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Threat**. Sangre, sudor y lágrimas
- Estos son algunos de los "argumentos" de este increíble CD con más de 100 juegos, películas y demos jugables:

Air Power, The Journeman Project Turbo, Orion Conspiracy, Star Trek: The Next Generation, Space Quest 6, Psyco Pinball, Panaturbo, Escapade, 4 Corners, Lotto, WinGo!, Tarot, Lost in Labyrinth, Kye 2.0, etc.

ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO.: (91) 457 91 91 FAX.: (91) 457 98 36

Deseo recibir los ejemplares de **OK PC** nº __________, al precio de 875 pta. unidad + 300 pta. de gastos de envío, en la forma de pago que indico (válido hasta agotar existencias)

NOMBRE ______ 1er. APELLIDO ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ Nº ____ PISO ____

C. POSTAL ____ CIUDAD ______

PROVINCIA ______ EDAD ____ NIF ____ TNO ____

☐ VISA
☐ 4B
☐ CAJAMADRID
☐ TARJETA 6000
☐ MASTER CARD

FIRMA

Nº ____ / ____ / ____ / ____

Caduca ______ 199____



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDUCATIVO	EUROPRESS SOFTWARE	ARCADIA	77

Partiendo de la base de una de las principales novelas de ciencia ficción del siglo XIX, el equipo de Europress Software ha elaborado una correcta aplicación multimedia dirigida especialmente para el público infantil. De hecho, el principal objetivo de la serie en la que se encuadra *Viaje al Centro de la Tierra* es presentar los grandes clásicos de la literatura a los más jóvenes, no para sustituir los libros por el CD-ROM, sino para ayudarles y animarles en leer libros. Todo está en un perfecto castellano.

Este título incluye la novela entera que se puede leer en forma de libro. Asimismo, en cada escena dibujada se incluye varias sorpresas escondidas entre los dibujos, que el usuario puede descubrir al pulsar con el cursor sobre el dibujo.




Además de la novela, la aplicación tiene cuatro juegos en los que se mezcla la acción arcade con los juegos de inteligencia, tales como descifrar ruinas o esquivar ríos de lava o los vapores de un géiser. Todo sea por incentivar la lectura.



SAWGRASS

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	ELECTRONIC ARTS SPORTS	ELECTRONIC ARTS	85

Electronic Arts Sports vuelve locos a los fanáticos del deporte de golf. Si su *PGA 96* es tal vez el máximo exponente de este deporte, uno de sus mayores atractivos es la salida al mercado de un número cada vez mayor de escenarios con los mejores campos de golf del mundo.

Sawgrass está situado en Florida y presenta la particularidad de ser el primer campo de tipo estadio. En él podemos apreciar todo el excelente trabajo realizado para recrear a la perfección el exótico y tropical ambiente de Florida en un campo bastante difícil por cierto, ya que la abundancia de la vegetación puede complicar bastante la trayectoria de nuestros golpes en algunos hoyos. De ahí su atractivo.



Con múltiples vistas panorámicas que hacen que este campo parezca una retransmisión por televisión, *Sawgrass* tiene una calidad gráfica idéntica al programa padre y al resto de escenarios que ha creado Electronic Arts. Un buen complemento para un buen juego.



FLYING FINGERS

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
CURSO MECANOGRAFIA	EUROPRESS SOFTWARE	ARCADIA	80

Normalmente, se aprendía a escribir a máquina en las academias por las tardes, mientras al colegio o instituto se acudía por las mañanas. Ahora pueden cambiar las cosas para quien disponga de un compatible y este programa de aprendizaje.

Como su nombre se indica, se trata de conseguir la máxima velocidad con nuestros dedos, pero, además nos enseña a redactar cartas e informes comerciales de la forma más correcta posible. Tiene un interesante analizador de estilo que continuamente nos recuerda cuál es nuestra velocidad y qué aspectos debemos mejorar en nuestro aprendizaje.

Está disponible en cuatro idiomas distintos, siendo de suma importancia para personas que necesiten trabajar en varios idiomas. Un programa original y sobre todo muy útil.



SOCCER STARS'96

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	EMPIRE	ARCADIA	75

En un año donde priman los deportes, ya que se celebran la Eurocopa y las Olimpíadas, las recopilaciones de juegos deportivos son algo que el público celebra con entusiasmo y más si es el deporte rey el elegido para el evento. *Soccer Stars'96* reúne en un pack los siguientes títulos: *FIFA International Soccer*, *On the ball!*, *Premier Manager 3* y *Kick Off 3*.

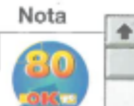
Entre ellos destaca sin duda alguna, *FIFA*, uno de los mejores juegos de fútbol que hemos tenido oportunidad de probar en la redacción. Pese a su antigüedad, tiene opciones que sólo ahora se están popularizando entre los demás simuladores de fútbol. Dignos también de mencionar son *Premier Manager 3*, un completo simulador financiero en el que encarnamos al presidente de un equipo de fútbol. Como suele ser habitual en este tipo de juegos, debemos tener en cuenta tanto el balance económico de la empresa como el mantenimiento físico de los jugadores.

Los demás títulos son aceptables, pues *Kick Off 3* es un entretenido programa sin muchas pretensiones, y *On the Ball!* es el más flojo de todos, un simulador financiero poco manejable y con una elevada dificultad. De todas formas, la nota media pasa de aprobado para el conjunto del pack.



TREASURE ISLAND

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AVENTURA GRAFICA	HOLLIWOOD INTERACTIVE DIGITAL	SYSTEM 4	80



De nuevo nos enfrentamos con un clásico de la literatura convertido en aventura digital para CD-ROM. La multimedia se enfrenta a los piratas en un disco híbrido, válido tanto para PC como en plataformas Mac, en los que los protagonistas son actores reales y la aventura una auténtica película.



Diseñado especialmente para los más pequeños, *Treasure Island* nos presenta la novela de Stevenson, pero en una versión totalmente libre donde el protagonista es un chaval que no se "corta" nada a la hora de enfrentarse con los piratas. El desarrollo de *Treasure Island* es igual que el de las típicas aventuras gráficas con enigmas y puzzles para resolver. El conjunto se complementa con una biografía de R. L. Stevenson y datos sobre su época y las novelas de piratas.



EL GATO VOLVIO

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDUCATIVO	SANCTUARY WOODS	ERBE	79





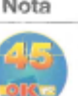
Sanctuary Woods, además de realizar excelentes juegos, también es una especialista en adaptar cuentos para niños. La mayoría no nos resultan conocidos, pues son típicos del folkore norteamericano y anglosajón, y algunos son inventados por pedagogos y profesores especialistas en educación preescolar.

El título escogido para esta ocasión habla de un simpático gatito que tiene la costumbre de llevar siempre la contraria y salir airoso de las situaciones más difíciles. Al mismo tiempo que disfruta de las aventuras del gatito, el niño comienza a reconocer cada vez más palabras (indispensable una buena tarjeta de sonido) y también el uso de un amplio vocabulario que poco a poco debe ir utilizando.

Los lenguajes disponibles de la aplicación son el castellano, el inglés y el francés, así que es al mismo tiempo una excelente oportunidad de iniciarse en el estudio de otro idioma de una manera sencilla y clara.

SENSIBLE GOLF

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	SENSIBLE SOFTWARE	VIRGIN	45



Los chicos de *Sensible* son especialistas en realizar conversiones sencillas y divertidas de todo tipo de software, pero con su último producto no se han lucido especialmente, pues *Sensible Golf* no tiene nada que ver con sus producciones anteriores ni con otros juegos de golf que han pasado por nuestras secciones tanto de Novedades como de Pasarela.

Sensible Golf tiene unos gráficos bastante pobres incluso para un juego de sus características e intenciones, que son la de divertir a cualquiera que no sea capaz de enfrentarse con algo "serio" y quiera algo sólo para pasar un buen rato. Desafortunadamente no llega a convencer a este nivel, pese a contar con un buen menú de opciones para optimizar el juego a nuestra medida. Recomendado sólo para los que quieran jugar al golf sin complicaciones.



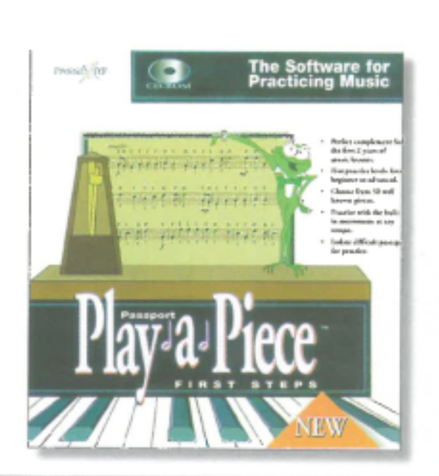
PLAY A PIECE

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
APRENDIZAJE MUSICAL	PASSPORT	ARCADIA	80

¿Eres un negado musical? ¿O tienes menos de cinco años y tu sueño infantil es ser más famoso que Beethoven? *Play a Piece* es tu programa en cualquier caso, en el que a través de unas canciones superfamosas aprenderás a conocer los cimientos básicos de la música.

Existen dos opciones principales. La más interesante es la de práctica. Entonces aparecerá un menú con distintos temas, cada uno con una dificultad determinada, es decir, la del primer grupo sólo es necesario usar una mano, pero la más avanzadas ya necesitan de un acompañamiento y, por lo tanto, hay que practicar con las dos manos.

A través de un cómodo interfaz que nos muestra un pentagrama con la canción seleccionada, cada nota muestra abajo un número correspondiente a cada dedo de la mano y el que deberíamos utilizar en el teclado de un piano. Lo ideal es usar el programa con un piano o sintetizador para ir practicando y aprendiendo al mismo tiempo.

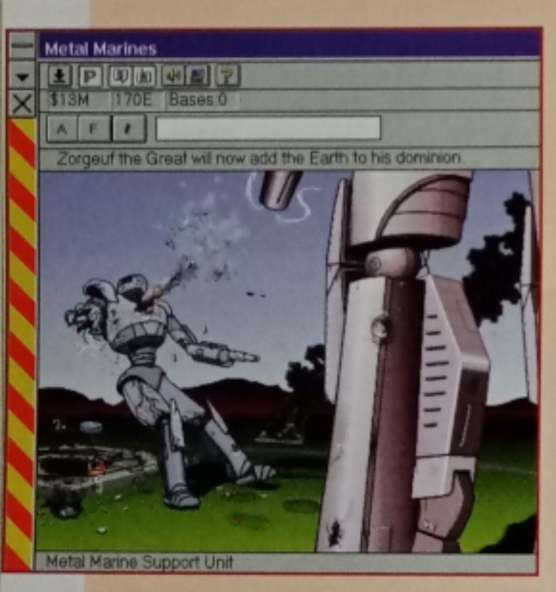


METAL MARINES

Estos son los passwords para todos los niveles de este espléndido juego de estrategia en el que tenemos que construir una poderosa base con misiles, antiaéreos, torretas de defensa y cyborgs y usarlos correctamente para exterminar al enemigo:

PNTM	**FKDV**	**NWTN**	**CLST**
JPTR	**KNLB**	**PHTN**	**RNSN**
ZDCP	**PCRC**	**CLPD**	**JFMR**
JCRY	**PRSC**	**LSMD**	**HBBT**
YSHM	**TRNS**	**NALR**	**LNVV**



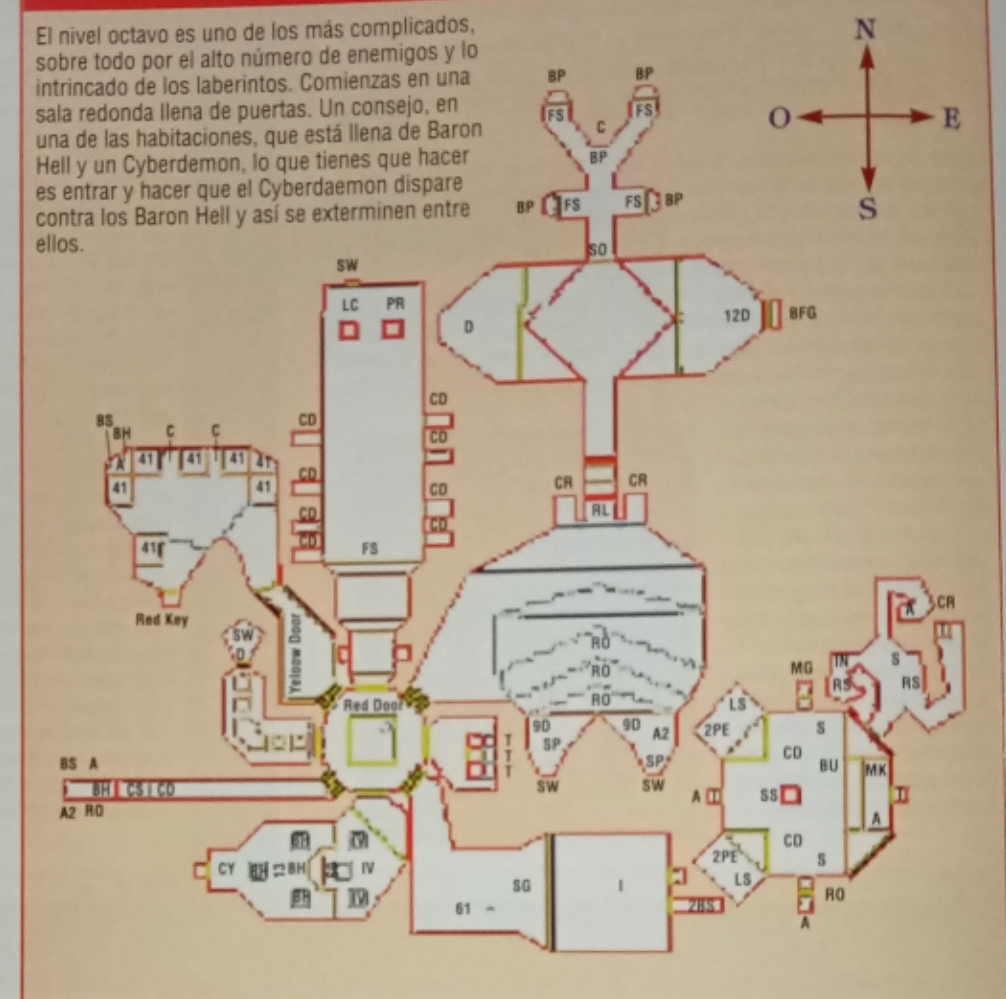


SIM CITY 2000

Mientras que estés jugando, si te ves un tanto apurado, monetariamente hablando, lo único que tienes que hacer es teclear CASS y conseguirás 250 $ caídos del cielo.

DOOM II (NIVEL OCHO)

El nivel octavo es uno de los más complicados, sobre todo por el alto número de enemigos y lo intrincado de los laberintos. Comienzas en una sala redonda llena de puertas. Un consejo, en una de las habitaciones, que está llena de Baron Hell y un Cyberdemon, lo que tienes que hacer es entrar y hacer que el Cyberdaemon dispare contra los Baron Hell y así se exterminen entre ellos.



OBJETOS

I: INTERRUPTOR
T: TELETRANSPORTADOR
AA: ARMADURA AZUL
BATP: BATERIA PEQUEÑA
EI: ESFERA INVISIBILIDAD
EINV: ESFERA INVULNERABILIDAD
BATG: BATERIA GRANDE
BG: BOTIQUIN GRANDE
TA: TRAJE ANTIRRADIACION
EV: ESFERA DE VIDA
BP: BOTIQUIN PEQUEÑO

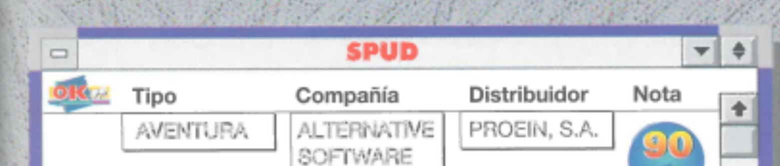
ARMAS:

CB: CAJA BALAS
BFG: BFG 900
M: MOCHILA
CC: CAJA CARTUCHOS
C: CARTUCHO
CCOH: CAJA COHETES
RP: RIFLE PLASMA
LC: LANZA COHETES
E: ESCOPETA

F-29 RETALIATOR

Para gozar de armamento infinito en este dificilísimo simulador de vuelo, lo único que tienes que hacer es inscribirte como CLARAN. Si tu nombre cambia a OCEAN OK, significará que el truco ha funcionado y que la ventaja estará activa.



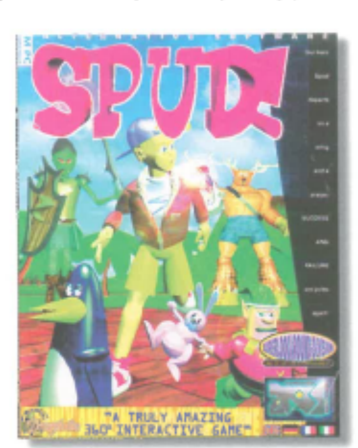


SPUD

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AVENTURA	ALTERNATIVE SOFTWARE	PROEIN, S.A.	90

Puede ser una aventura para niños, de eso no hay duda. Pero su realización técnica es tan asombrosa que rápidamente la recomendamos para gente de cualquier edad, pues sus gráficos pueden deslumbrar a cualquiera, ya que presentan entornos renderizados y que giran en 360°, perspectiva en primera persona y una banda sonora de aúpa.

La historia presenta al doctor Chillblane y sus estúpidos pero peligrosos planes para dominar el mundo. Sólo Spud, el personaje que manejamos, y la ayuda de su abuelo pueden destruir al malvado doctor. En un ambiente lleno de fantasía, donde los pingüinos abundan por todas partes y podemos hablar con cualquier animal, se ha logrado unos gráficos extraordinarios, así como unos estupendos movimientos de todos los personajes.



A través de una variada gamas de animaciones, aparecen los problemas y puzzles de la aventura que poco a poco y con buenas dosis de paciencia iremos resolviendo poco a poco. Recomendado para cualquier amante de la aventura, especialmente para los más pequeños de la casa.

NIKOLAI'S TRAIN

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
EDUCATIVO	COREL	COREL	70



Una nueva aventura interactiva que tiene como destinatario final a los niños. En este caso se trata de un chico llamado Nikolai y su gato de juguete, que tienen la enorme suerte de conocer el mundo imaginado por Nikolai a través de los trenes.

Presentar el mundo a través de simpáticas imágenes es el objetivo de este educativo. El interfaz de manejo es tan simple y útil como Corel sólo sabe hacer. Aunque sólo aparezca en inglés, el juego tiene diálogos realizados por profesionales para enseñar en nuestro caso a que aprendamos inglés. Este es el hándicap de este tipo de programas que no son traducidos, pues se limitan a un público muy determinado. Aquellos privilegiados que dominan dos idiomas desde su más temprana edad. Por lo demás, Nikolai's Train es un buen programa educativo y acorde con la línea CD Home de Corel.





UNNECESARY ROUGHNESS 96

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
DEPORTIVO	ACCOLADE	ELECTRONIC ARTS	80



Con la licencia de la NFL, la organización encargada del fútbol americano, *U.R. 96* es un juego deportivo completo en todas sus opciones, estupendos gráficos pero complicado de manejar y entender para los más profanos. Este "fallo" es bastante común en nuestro país, donde este tipo de simuladores deportivos no son muy populares, al contrario que los de fútbol o baloncesto. Lo mismo le pasa al béisbol.

Hablando del juego en concreto hay que decir que está muy cuidado en todos los detalles. Gráficamente presenta varias perspectivas aéreas que no tienen nada que envidiar a la calidad conseguida por títulos como *FIFA 96*. La estrategia de equipo también está considerada y todo ello se realiza a través de un cómodo interfaz. Sin embargo, las complicaciones aumentan cuando jugamos en modo campeonato y donde más se ve nuestro desconocimiento de este deporte. En fin, un título deportivo de excelente factura y recomendado para los más entendidos.

DEFCON 5

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AVENTURA/ ARCADE	GT INTERACTIVE	NEW SOFTWARE CENTER	



En un lejano futuro, la humanidad se ha gastado buena parte de su presupuesto construyendo armas para defenderse de un posible ataque alienígena. Millones de dólares se ha gastado en la nómina del numeroso personal encargado del mantenimiento de los sistemas de defensas. Tales gastos son excesivos para la Corporación Tyron, que es la encargada de defender a la ciudad. Así que se ha decidido contratar los servicios de un ciberingeniero para desarrollar el software necesario para la automatización total del sistema.

Tras esta descripción del futuro bastante negro que nos espera, se encuentra una aventura con dosis de arcade y que nos la hará pasar moradas para acabarla. La dificultad es bastante alta y por los demás detalles técnicos, *Defcon 5* cumple de sobra. Buenos gráficos y una música futurista para una aventura ciberespacial.

FORTRESS OF DOCTOR RADIAKI



Durante la partida, lo único que tienes que hacer para que las cosas sean bastante más sencillas es presionar a la vez las teclas E + G + J y a continuación la H para energía infinita, la O para el mapa completo, la A para munición infinita, la V para modo dios y la W para atravesar los muros, teniendo que mantenerla apretada cada vez que queramos hacerlo.



SUBWAR 2050

Un truco para facilitar tu labor en el interior del submarino futurista que controlamos en este juego, es dirigirnos a la sala de mando y teclear UP PERISCOPE. A continuación, pulsando los corchetes, cambiaremos de misión a nuestra elección y con el signo de igual podrás revivir a tu piloto.

HELL

Sigue los pasos que ahora te indicamos cuidadosamente y conseguirás tener toda clase de ayudas en esta difícil aventura, llena de enigmas y puzzles:

1) Mantén el botón izquierdo del ratón + Alt + Ctrl + G al mismo tiempo.
2) A continuación aparecerá una ventana de texto en la que el juego te pedirá un password para continuar. Introduce la clave NATAS LIVE.
3) Dirígete ahora hacia el menú de juego y descubrirás que han aparecido nuevas opciones como la de ir a cualquier área de la aventura, conseguir cualquier objeto o ver las secuencias automáticas, entre otras.





INFERNO

Nada más comenzar la partida inscríbete como LAZARUS y usa el apodo INFERNO. Así conseguirás que se cree una partida grabada que te llevará directamente al último nivel del juego y, si además, durante la partida, tecleas LOLIFE con el shift derecho apretado, serás invulnerable a todos los ataques enemigos.





S.O.S. Selva Virgen

S.O.S. SELVA VIRGEN

TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **SIERRA**
DISTRIBUIDOR: **COKTEL**

ADAM Y EL CORAZON DE AMAZONIA



Llegaba la noche al poblado indígena. Todas las tareas habían sido cumplidas y, mientras los mayores charlaban animosamente, los más pequeños escuchaban atentamente las historias que contaba el hombre más viejo y sabio de la tribu. En aquella ocasión les habló de Adam, el niño blanco que salvó su mundo.

Hoy os contaré la historia de Adam. Gracias a él, el nuevo corazón de la selva vive ahora en su máxima plenitud. También nos enseñó que no debíamos vivir ciegos del mundo exterior al tiempo que debíamos conservar nuestra propia cultura. Así que después de la historia, debéis iros a dormir para llegar mañana bien despiertos al colegio.

- Comienza ya, abuelo. La interrupción procedía de un hombre ya mayor que prefería las historias a los problemas reales.

Recuerdo a Adam perfectamente, comentó el viejo. La primera vez que le vi, andaba por el antiguo poblado antes del incendio. Intentaba ayudarnos con nuestros pequeños problemas y de ese modo conoció a Sinchi, nuestro gran shaman.

- ¿Dónde está Sinchi ahora?, preguntó el más pequeño de todos los que escuchaban.

El ya no está con nosotros. Vive con los espíritus de nuestros antepasados, pero antes de dejarnos, me contó la historia de Adam y sus aventuras en la selva. Comienza así.

EL PUERTO

Adam vino con su padre en un avión. Yo he visto alguno de vez en cuando y es una máquina del hombre blanco capaz de volar y que recorre grandes distancias en poco tiempo. El país de Adam está muy lejano del nuestro.

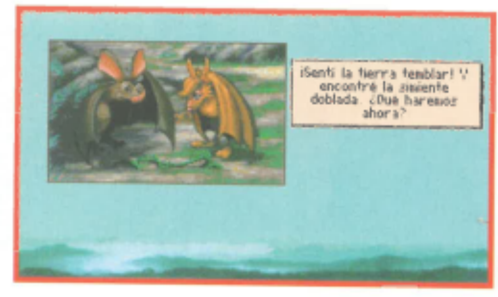
Una vez que llegó, tuvo que enseñar su pasaporte y cartilla de vacunación al guarda que custodiaba la aduana. Tranquilos, otro día os explicaré todas esas palabras que hoy aprenderéis.

Después conoció a un guía que le daba la bienvenida y, mientras hablaba con su padre, Adam dio una vuelta por el puerto. Allí tuvo ocasión de comprar un loro a un vendedor ambulante, para después dejarlo en libertad, ante la mirada atónita de todos.

Intentó hablar con las personas que trabajaban en el puerto, pero ninguna le hizo caso, incluyendo un turista despistado que por allí andaba. Al acercarse a uno de los barcos, se enredó en una de las redes y tuvieron que bajarle los propios marineros.

Al regresar con su padre, éste le dio una especie de aparato llamado ecorder. Con él se puede obtener información de









los animales, plantas y de las personas que vivimos en la selva. Con él, Adam pudo descubrir la primera barbaridad ecológica de Cibola, la empresa que ansiaba destruir nuestra preciosa selva.

Sus barcos tenían numerosas fugas de combustible que iban a parar al rio.

Justo en ese mismo momento, al padre de Adam le robaron la maleta. Tuvo que ir al Consulado a poner en orden sus papeles y formular la denuncia. Mientras tanto, Adam se echó a dormir en la barca y fue cuando entraron en acción los hijos de la selva.

LA SELVA EN PELIGRO

Un par de nutrias rompieron la cuerda de la barca de Adam, y la corriente del río hizo el resto. Cuando despertó, había pasado la noche y ante él se encontraban las nuitras.

Necesitaban su ayuda y el propio Corazón de la Selva habló entre las hojas de los árboles. Adam aceptó la misión.

- ¿Qué misión? Preguntaron todos los reunidos como una sola voz.

- Encontrar la nueva semilla del Corazón de la Selva, pero de eso hablaré más adelante.

Adam tuvo que hablar con Orfeo varias veces, la nutria más tímida de toda su especie. Al final, consiguió que ésta le diera el Amuleto del Corazón de la Selva. Tras despedirse de ellas, cogió una hoja pegajosa que encontró en el suelo. Le sería muy útil contra los mosquitos que protegían el árbol de donde surgían gritos de sus habitantes.

LOS HABITANTES DE LAS ALTURAS

Uno de los operarios blancos que arrasaban la selva, había dejado un cigarrillo encendido en el nido del tucán. El huevo que estaba a punto de romper el polluelo, podía quemarse con la consiguiente tragedia. Adam prometió ayuda y se fijó en algunas sarracenas que crecían en lo más alto de las ramas. Las sarracenas normalmente contienen agua en su interior, por lo que servirían para apagar el fuego.

Adam fue a recoger una orquídea para protegerse del mal olor que despedía un hoacin. Luego, tiró el agua de las sarracenas al nido del tucán, salvando al nuevo miembro de la familia.

Tras recoger el agradecimiento de los habitantes de las alturas, éstos le indicaron el lugar donde podía encontrar el poblado de los indigenas. Nuestra propia aldea.

EL PUEBLO DEL CORAZON DE LA SELVA

Al tropezar Adam con una rama, cayó al barrial que había cerca del poblado. Cogió una cuerda y un poco de fruta que inmediatamente arrojó a un pecarí que se encontraba comiendo tan tranquilamente. Al acercarse el pecarí, Adam le ató con la cuerda y así pudo salir del peligroso barrial.

Paseando tranquilamente por el poblado, encontró la cabaña donde guardamos nuestros tambores. Al coger uno de ellos, tomó nota de la partitura que utiliza el shaman para entrar en el Corazón de la Selva y luego practicó la melodía hasta que pudo memorizarla.

En la entrada del Corazón de la Selva, Adam tocó nuevamente la melodía en los tambores que allí se encontraban. El Corazón le permitió el paso, y al sentarse en el Trono, el Espíritu del Corazón de la Selva le habló. El valiente muchacho aceptó la misión que le era encomendada: encontrar una simiente que perpetuara el Espíritu que cuida de todos nosotros. Antes de partir, recogió una rama, una vaina y llenó un cuenco con savia del propio árbol.

Cuando Adam regresó a la aldea, todos nosotros nos encontrabamos en la aldea. Yo me acuerdo que estaba contando historias, tal como lo estoy haciendo ahora, cuando se dirigió a la choza del sha-











mán, pero en ese momento no se encontraba disponible. Fue cuando empezó a hablar con Taquia, el joven aprendiz del shamán; había perdido su tambor y no podía tocar para los rituales. Adam devolvió el tambor a Taquia y, usando la liana, saltó a la otra orilla del río donde cogió unas bayas y un collar del amor.

El collar se lo dio a Musqui, la mujer que cuidaba al niño, pues era suyo, pero la intención de Musqui era que Adam regalase el collar del amor a su hermana Churana, la tejedora de la aldea.

Estaba llorando porque había discutido con Llusti, su joven amigo, y no sabía qué hacer para remediarlo. Adam aceptó el encargo y dio el collar a Churana, que encantada le regaló otro collar.

De regreso con Musqui, Adam le dijo que había resuelto el problema. Churana y Llusti se hablaban de nuevo. La siguiente complicación era el hijo de Musqui. Con pocos meses de edad, una avispa le había picado y la fiebre se estaba volviendo peligrosa para el pequeño. Sólo una poción del shaman podía salvarlo.

LOS AMIGOS DEL POBLADO

Hablando con el Jefe, éste le dio las gracias a Adam por haber resuelto la discusión entre los dos amigos, por lo que le dio permiso para que pudiera recoger su machete. Adam entregó el machete a la chica que estaba recogiendo hierbas para facilitarle el trabajo. Agradecida, le dio una curiosa planta que le sería de utilidad más adelante.

De nuevo vio al sirviente del shaman en su cabaña y le explicó el problema del hijo de Musqui. Con una cataplasma se podía curar la fiebre, dijo el sirviente, y Adam dejó encima de la mesa el pote con savia del Corazón de la Selva. Tal vez con ello, se pudiera preparar la cataplasma.



Mientras se preparaba, Adam dió las hierbas al grupo de cocineras que estaban alrededor de la gran olla. En cuanto tuviera un recipiente, le ofrecerían un poco de su receta. De vuelta a la cabaña del shaman, Adam pudo recoger la cataplasma, pero el ayudante le pidió un extraño objeto: "algo que brille como una estrella de un intenso color azul".

Con la cataplasma, el hijo de Musqui pudo recobrar la salud, y Musqui dio un nuevo regalo al protagonista de nuestro cuento: el mejor cuenco de barro de todos los que había hecho. Con el cuenco, Adam pudo recoger un poco del brebaje de las cocineras.

Tenía un intenso sabor a dulce.

Adam tuvo una idea. Utilizaría el extraño líquido para atraer a una bella mariposa que revoloteaba por el poblado. Una corazonada le indujo a pensar que la mariposa era lo que buscaba el shaman.

Colocó el cuenco al lado del barrizal y esperó a que la mariposa se posara en él. Cuando lo hizo, se quedó pegada al borde, debido a la enorme cantidad de azúcar que tenía el líquido. Adam la recogió cuidadosamente y se la ofreció al ayudante del shaman.

Ante los ojos asombrados de Adam, Sinchi la liberó, para aprender una gran lección: la belleza libre es aún más bella. Acto seguido, Sinchi le invitó a pasar a la cabaña del shaman.

EL HOGAR DEL SHAMAN

Una nueva sorpresa. Sinchi, el ayudante, era el propio shaman. Una pequeña prueba para probar la inteligencia de Adam que superó ampliamente. Sinchi le dio las gracias por su buena voluntad, al ayudar a la gente del poblado, y le invitó a pertenecer a la tribu. Adam lo agradeció muchísimo y se dispuso a preparar la pintura de iniciación.









Justo en aquel momento, una gran tormenta descargaba una intensa lluvia. La choza del shaman tenía una pequeña gotera que iba a dar al lugar donde comía fruta Quiri. Quiri era una gigantesca apasanca o tarántula como dicen los blancos, y empezó a moverse hasta el plato que contenía la pintura de Adam. Quiri era un animal tranquilo, pero muy peligroso si era molestado.

La solución era tapar la gotera. Adam subió al poste que sujetaba la cabaña y, con los restos de la hoja pegajosa que recogió al principio, pudo contener la gotera. Quiri regresó a su lugar de costumbre y Adam pudo continuar con el ritual de iniciación. Se colocaba unas bayas en el plato de pintura y Sinchi formulaba una pregunta. Adam debía elegir el dibujo correcto, según constaba en su libro de aventuras.

Salieron de la cabaña hasta el Corazón de la Selva, donde Sinchi solicitó de Adam una ramita como símbolo del Corazón. Tras el rito, todos invocaron al Espíritu de la Selva y a nuestros antepasados. En la mente de Adam apareció una ciudad en ruinas, la que, según las leyendas, es la cuna de la civilización inca.

Algunos la llamamos Cibola. Allí es donde podía encontrarse la simiente del nuevo Corazón de la Selva.

Cayó del cielo una lluvia de flores. Pero sólo quedo una, la elegida junto con Adam para perpetuar el Espíritu que nos gobierna a todos. Ahora se trataba de encontrar Cibola.

LOS QUE ARRASAN EL MUNDO

Al decir estas palabras, alguien quemó el poblado, y en unos pocos minutos, toda aquella zona de la selva sufrió un pavoroso incendio. El sagrado árbol quedó destruido y, en la confusión, todos intentamos alcanzar el río para salvar nuestras vidas.

Adam se quedó para ayudar a Paquita, un murciélago que se convertiría en su mejor aliado. Como a todos los animales de la selva, le enseñó el Amuleto del Corazón de la selva, contando con la aprobación de Paquita para que le ayudase. Al intentar liberarla de unas redes, las manos de Slaughter cayeron sobre él.

Slaughter era el encargado de una compañía maderera que destruyó buena parte del ecosistema del Amazonas. Su ambición era el oro y pensaba que los pacíficos habitantes del poblado conocían la situación de la mítica Cibola, pero nadie lo sabía.

Huimos todos del incencio, a excepción de Paquita y Adam.

Quedaron prisioneros en la cabaña de Slaughter a cargo de González, un asqueroso capataz que intentaba comerse a la pobre Paquita.

Pegando saltos con la silla, Adam pudo soltar a Paquita de la jaula y el intrépido animal le cortó las cuerdas que le ataban a la silla. No había tiempo que perder y se personaron en las habitaciones de Slaughter para preparar un plan que les permitiera escapar del campamento.

LA HUIDA

Adam abrió el portazapatos y pudo recoger una raqueta de tenis.

El tenis es un extraño deporte del hombre blanco que nunca he comprendido, pero de él ya hablaré otro día. Sigamos con la historia. Al tirar del rabo de la piel de un tigre, salió disparado una nota. En ella estaba escrita la palabra RETHGUALS.

Al deshacer la cama del cómodo Slaughter, Adam recogió las sábanas y una agenda electrónica. La clave de la agenda era RETHGUALS y dio como respuesta un número: 582.

Ese número era la combinación de la caja fuerte, donde Adam pudo recuperar todos los objetos que le fueron robados, la llave de una jaula, además de una máscara de oro de la cultura inca. Al pulsar sobre la máscara, se soltaba una especie de disco o moneda. Adam no sabía lo que era.

Ya tenía todos los objetos, y a continuación hizo una cuerda con las sabanas, rompió una zona del suelo que estaba podrida. Ató la cuerda a la cama y salió al exterior.

Lo más importante era esconderse de González, Adam se servía de los barriles para ello, mientras el secuaz de Slaughter estuviera ocupado con sus asuntos de cocina. Lo primero que hizo fue subirse al poster y desconectar la alarma. Recogió el aspirador y, utilizando los tirantes, se descolgó de la torre.

Tras bajar, y con mucho cuidado para no ser descubierto, aspiró el grano de

LA MELODIA DEL POBLADO

No es la parte más difícil del juego, pero sí que es conveniente anotar la melodía del tambor del poblado indígena. Para que os sea más fácil, la imagen reproduce la melodía que debéis tocar para que podáis entrar en el Corazón de la Selva.









un saco con el aspirador. Había visto unos pájaros encerrados en una jaula y tuvo una gran idea. Avanzando poco a poco, y evitando los paseos de González, llegó hasta la jaula.

Dentro de ella reconoció al loro que compró en el puerto de Iquitos. Con el alpiste del aspirador, pudo tranquilizar a las aves, y evitar que gritaran. Abrió la jaula con la llave y todas las aves se escaparon. Gonzalez sintió que Slaughter le mataría cuando se enterase y corrió tras ellas, perdiéndose en el horizonte.

Adam cogió un hacha y construyó una pequeña canoa con un tronco que estaba al lado de la orilla. Al montar en la canoa, Paquita acudió rápidamente para acompañarle.

Una vez en el río, fueron perseguidos por Slaughter a bordo de una lancha rápida. Adam tuvo que remar a toda prisa con la raqueta de tenis para conseguir más velocidad. Cuando iban a ser atrapados por Slaughter, un remolino surgió del rio, cayendo la canoa en él.



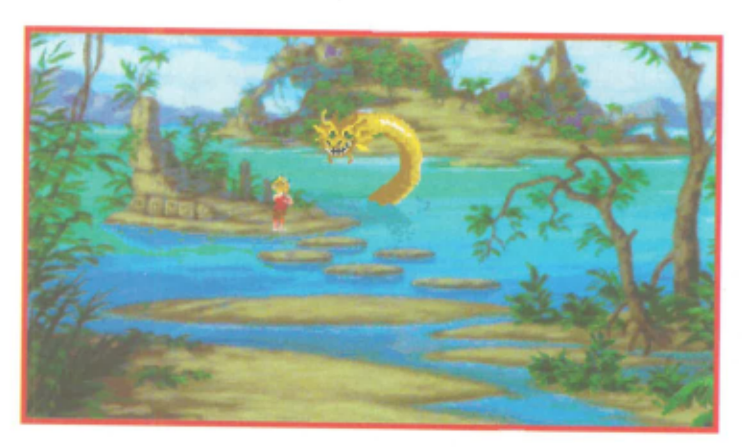
LA CUEVA DE LOS MURCIELAGOS

Afortunadamente, nadie resultó herido. Habían llegado al País de los Murciélagos, el lugar de origen de Paquita, por lo tanto, ella estaba en su ambiente, pero Adam estaba un tanto desconcertado.

Fue a pedir ayuda a un murciélago con pinta de funcionario blanco. Era obligado que le enseñara el amuleto del Corazón de la Selva y le asignó como tarea repartir distintas hojas entre varias especies de murciélago. Resultó muy divertido para Adam y fijáos que incluso me acuerdo de los extraños nombres de las plantas en un perdido lenguaje blanco.

Al murciélago mexicano le tocó la Tadarida Braciliesins. Al "punkie", la Tadarida Chapini; al constructor, la Ectophylla Alba; al pescador, la Noctilio Leponinus y a la propia Paquita, la Natalus Stramineus. Por último, Adam utilizó la Macrotus Californicus como su propio pasaporte.

La cueva estaba comunicada con una extraña habitación. En su centro predominaba la estatua de una pantera con una expresión triste, pues estaba atada mediante cadenas. Adam tuvo que ponerse boca abajo para hablar con un viejo murciélago. Este le dio unas indicaciones para encontrar Cibola, la ciudad perdida. Pero antes tenía que coger la Piedra de la Verdad y colocarla en la base de la estatua.



Así lo hizo, entonces la pantera de piedra comenzó a hablar. Tenía que liberarla mediante la resolución de pequeños enigmas. Adam estaba familiarizado con los animales y objetos tales como el sol, las estrellas o la luna, a los que se referían los enigmas.

La pantera quedó liberada y, como agradecimiento, le ofreció una pluma de oro.

Siguió explorando hasta dar con el río. Paquita le acompañaba, pero su fiel compañero no se sentía nada bien y cayó al suelo desplomada. Adam corrió a pedir ayuda al viejo murciélago. Este dictaminó que la única solución era encontrar la Fuente de la Eterna Juventud. Lo más seguro era que se localizara en Cibola.

Adam debía llegar a Cibola cuanto antes, para salvar la selva y la vida de su amiga.

El viejo murciélago le hizo entrega de un silbato. A su sonido obedecería cualquier murciélago del mundo entero. Adam lo usó para despejar el túnel y regresar al mundo exterior.

EL BOSQUE INUNDADO

A veces el Amazonas o cualquier río de la selva sufre grandes crecidas, que se producen en unas pocas horas. Algunas zonas de la selva se inundan totalmente y muchos animales se quedan atrapados, como le pasó a un mono que pedía ayuda. No quería que las águilas se lo comieran. Adam intentó ayudarlo, pero primero le consiguió comida pues el pobre mono estaba hambriento. En cualquiera de los árboles crecía abundante fruta, así que sólo era cuestión de subir y dársela al animal.

Una vez que lo hizo, Adam subió a la roca y cogió unos dientes de piraña. A lo largo del río, había numerosos nenúfares flotando. Estuvo nadando hasta que pudo encontrar uno y lo cortó con los dientes de la piraña. Se lo dio al mono, y éste pudo escapar a nado.

Ahora estaba solo, podía nadar, pero la orilla estaba muy lejos y ya estaba cansado. Absorto con estos pensamientos, una gigantesca águila harpía le







atrapó para llevarle a su nido. El águila estaba equivocada, pensaba que Adam era un mono, y no era más que un cachorro humano. Dispuesta a expulsarle de su nido, lo hubiera hecho, si Adam no la hubiera enseñado la pluma de oro.

Dicha pluma obligaba a cualquier águila a obedecer las ordenes de quien la poseyera. Adam la pregunto si conocía Cibola, el águila respondió que sí y, tras un corto viaje, depositó a Adam en la ciudad perdida.





LA CIUDAD DE ORO

Tenía delante de sí una inmensa roca con simbolos de oro grabados en ella. Pudo apreciar un hueco al lado de los demás, que correspondía con la máscara que encontró en la habitación de Slaughter. Al colocar la máscara en su sitio, pudo recoger un buen montón de monedas de oro que salieron de la pared. A su lado había una lupa; si se miraba el collar que le dio la mujer en el poblado con la lupa, mostraba la solución a un laberinto.

Era preciso encontrar la entrada a la ciudad, pues el tiempo apremiaba y la vida de muchos seres dependían de Adam. Gracias a la casualidad o a la intervención de los espíritus, Adam depositaba las monedas y el disco de oro en uno de los vértices de la roca. La roca empezó a ceder, mostrando unas escaleras subterráneas y un oscuro pasillo.

Tras atravesar aquel lugar, Adam llegó al pie del laberinto.

Gracias al collar, podía resolverlo y llegar a su final, donde le esperaba una sorpresa.

En una habitación oscura, había un gigantesco tapiz de piedra compuesto por adoquines móviles. Si se movían, componían un dibujo distinto cada vez. Al formar una escena con el mismo tipo de dibujo, se abría un compartimiento secreto. Sólo era cuestión de mover los adoquines.

Adam consiguió de esta forma una flauta de caña, una corona de oro y una urna con polvo de oro. Luego, al subir por unos agujeros de la pared, tiró del cuerpo de una serpiente y se abrió una salida que conducía a la meta final de la aventura de Adam.

LA FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD

Sólo quedaba un osbstáculo: la presencia de un caudaloso río custodiado por una serpiente gigante. Adam tuvo que dirigirse a la isleta central, ceñirse la corona en su cabeza y, ante la presencia de la serpiente, tocar la flauta.

El monstruo marino se durmió, permitiendo el paso hasta la Fuente. Pero al acercarse a ella, las ramas del Arbol Guardián le hicieron preso y las plantas comenzaron a cuestionar la suerte de aquel intruso. Gracias al Amuleto del Corazón de la Selva, soltaron a nuestro amigo y le dejaron cumplir su misión.

Adam cogió un tazón de piedra de una de las estatuas y lo colocó en un hueco de la fuente. Al girar la boca, empezó a fluir el agua, por lo que aprovechó para colocar la simiente que el Corazón de la Selva le había dado. Al contacto con el Agua de la Eterna Juventud, la simiente empezó a germinar a una gran velocidad y, cuidadosamente, Adam la guardó en su bolsa.

Todo parecía acabar bien, pero en ese preciso momento aterrizó Slaughter en la ciudad. Estaba ansioso de oro y, para enganarle, Adam debía usar el frasco con polvo de oro. La ambición de Slaughter le atrapó, o mejor dicho, fue el Arbol Guardián con sus poderosas ramas, hasta que alguien se hiciera cargo de él.



UN FINAL FELIZ

Adam llamó a los murciélagos con el silbato. Trajeron a la pobre Paquita que estaba a punto de morir. Pero un trago del Agua de la Vida la sanó al instante y empezó a volar con una fuerza como nunca antes había experimentado.

Era hora de regresar al Corazón de la Selva y el mejor sistema de transporte era el viaje en águila.

Todos esperaban impacientes la venida del nuevo Corazón de la Selva, y cuando Adam la plantó junto con el miembro más joven de la tribu, la selva recobró su color anterior. Todos sonreían porque llegaba una nueva época de paz y prosperidad.

Era la hora de regresar a casa y Adam utilizó el silbato una vez más para llamar a su vieja amiga que tanto le había ayudado. Pero no venía sola, un bebé la acompañaba en su ala, trayendo la alegría a todos.

El joven blanco aprendió mucho de sus aventuras en la selva, al igual que nosotros, y poco a poco lo comprenderéis.

El anciano apagó el fuego y todos se echaron a dormir, pues la noche ya estaba muy entrada. Los más pequeños soñaron con las aventuras de Adam, mientras el Corazón del Bosque reinaba en la Amazonia, y tal vez en los corazones de todos nosotros.

ALAN WILDER

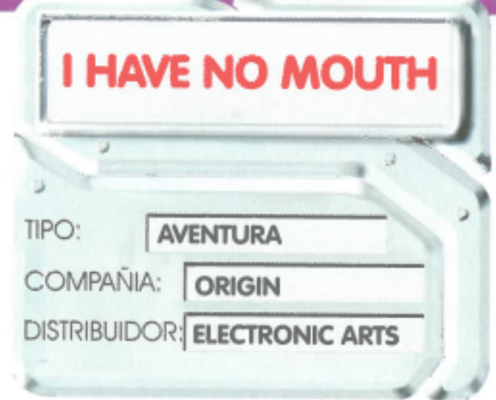
USANDO ELECORDER



Para aumentar nuestra puntuación, podemos utilizar el ecorder con todas las especies de animales y plantas que encontraremos a lo largo de la aventura. Su utilidad no es necesaria para acabar la aventura, a excepción del principio, donde el padre de Adam nos induce a grabar el vertido de combustible al río. Asimismo, si recogemos la basura que encontremos, subirá la puntuación final.

I have no mouth

Más de100 años han permanecido cautivos los últimos cinco seres humanos en el centro de la Tierra. SOY, su carcelero, un ordenador total, erigido en dios, o quizás en demonio, se complace en atormentarlos.



El silencio de los que gritaban

SOY es una abreviatura de "Super Ordenador Yang", nombre que él mismo se dio tras llegar a una conclusión cartesiana: "pienso, luego soy". Antes se había fundido con sus dos congéneres, el chino y el ruso, diseñados para tomar decisiones en una guerra que, por una vez, fue la última. El nuevo monstruo de Frankenstein acabó con el homo sapiens, al que llegó a despreciar, y solamente conservó cinco especímenes, condenados a una eternidad de tormento. Hasta el día en que ideó un extraño pasatiempo que podía ser el final de la pesadilla. Una posibilidad de redimir a los humanos, una prueba moral. Deberían mostrar que eran capaces de elevarse por encima de sus miserias.



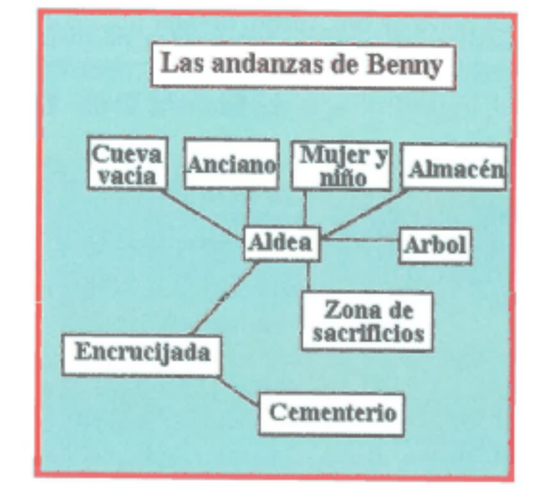
GORRISTER DESCIENDE

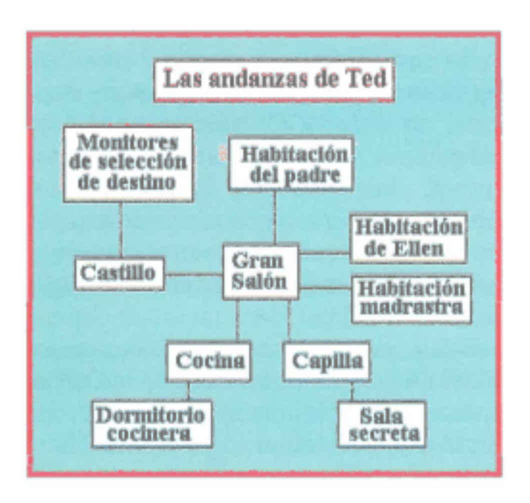
"Te permitiré morir", dijo el ordenador a Gorrister, el primero de los cinco, sabiendo que era ése su mayor deseo. Pues el ex-camionero Gorrister no cesaba de culparse de la locura de su esposa, internada en un manicomio.

Gorrister se vio en un lugar que al principio tomó por un barco, aunque nada podía ver a través de las escotillas. El espejo le recordó que SOY le había arrancado el corazón y que lo mantenía vivo artificialmente. En el suelo, un papel atrajo su atención: "Te habla un amigo. No hagas lo que SOY espera". La nota se deshizo cuando acabó de leerla. ¿Un amigo?

Salió al corredor y recogió un par de sábanas de los camarotes contiguos, pensando quizás en ahorcarse. Otra puerta estaba cerrada con llave. Y en un tercer camarote, bajo la almohada, halló una pistola. SOY esperaba, en efecto, un suicidio. No le complacería.

Sintió hambre (casi nunca les permitían comer) y buscó el comedor. Lo halló jun-





to al camarote de la pistola. Algunas señales indicaban una pelea, quizás un crimen. En la cocina vio un pedazo de pan, pero las ratas no le dejaban acercarse. Recogió un tenedor y un cuchillo, que agitó ante los roedores para ahuyentarlos, y devoró el mendrugo. El hambre había quedado, en parte, saciada.

Se animó a ascender unas escaleras. Bolsas de aire, un altímetro, una válvula de inflado... Aquello no era un barco. Desgarró con el cuchillo una costura que se veía al final del corredor y salió al exterior de lo que era, en efecto, un dirigible en vuelo. Al extremo de la estrecha viga se veía un corazón humano. ¿El suyo? Gorrister quiso cogerlo, para lo cual ató las dos sábanas entre sí y la rudimentaria soga a una argolla. La posesión del órgano mejoró su estado de ánimo. Utilizó el cuchillo para recuperar la soga.

Acaso fuera capaz de hacer descender el artefacto. En la sala de máquinas vio una llave, quizás la del camarote cerrado, pero era necesario mover una palanca para cogerla. Lo hizo así y, ¡horror!, los animales de unas jaulas empezaron a chillar. El mecanismo extraía su fluido vital y lo acumulaba en una botella. Asqueado, Gorrister recogió llave y botella, y usó el mantel del comedor para limpiarse las manos. Pero la llave no abría la puerta misteriosa.

Sin embargo, el motor del dirigible tenía unos cables sueltos. El tenedor cortó el circuito y el dirigible se detuvo. Sólo faltaba hacerlo descender y eso era lo más fácil. Bastaba desinflar dos o tres bolsas de aire con el cuchillo. El gigantesco aparato se posó en el desierto.

SEPULTAR EL PASADO

Un pequeño bar en un lugar desolado. ¿Qué sentido tenía? Gorrister cogió una botella de whisky y bebió un sorbo. Luego inspeccionó la máquina de discos. Las dos primeras "canciones" (otra broma de SOY) hablaban de su esposa Glynis y de la odiada suegra Edna, siempre interponiéndose entre ellos. No se animó a escuchar la tercera.

Salió por la puerta trasera. Un chacal lo saludó. Sí, lo saludó. Gorrister le habló y dedujo que había elementos fuera del control de SOY. Quizás los ordenadores ruso y chino habían despertado. Si le entregaba el corazón al chacal, éste le indicaría cómo volar hacia la libertad. Gorrister accedió, pero sólo recibió a cambio un enigma: "usa tres veces el baño".

Aquello parecía inútil, pero al menos la acción era clara. Gorrister entró al bar y se encontró a Harry, su suegro, sentado en la barra. Otra alucinación, pero había método en aquella locura. Gorrister se decidió a hablar con él.

Harry soltó prenda a cambio de unos tragos de whisky. Insinuó una inspección de lo ocurrido en el comedor del dirigible. Gorrister tomó nota de ello y entró al baño, donde encontró una lupa. Curioso. Justo cuando se disponía a hacer de Sherlock Holmes. Pero lo primero es lo primero. Usó tres veces el servicio y se vio transportado a...

La tumba de Brickman estaba oculta por las lianas.



La cueva del anciano: en su ausencia, Benny podrá llevarse la bolsa de la lotería


La única fruta que Benny puede alcanzar no le sentará bien



El almacén: para llevarse la madera, Benny necesita darle una fruta al guardián

Una carnicería. Y de dos de los ganchos colgaban Glynis y Edna. Quiso hablarle a su esposa, pero ésta parecía muerta. En cambio, Edna le contestó. "Bájame de aquí -le dijo-. Fui yo quien trajo el dirigible y debemos continuar, pero los colegas de SOY parecen haberse rebelado." Gorrister no se fio. Primero necesitaba saber más.

En el comedor, la lupa solucionó el misterio. El muerto era él mismo, Gorrister, y el asesino había sido Harry. ¿Pero por qué? El chacal no quiso decir mucho más: "te devolveré tu corazón a cambio del de Edna", fue su nueva indicación. Y, enfrentado a la evidencia, Harry confesó: "Edna me obligó a hacerlo".

Furioso, Gorrister acusó a la suegra. "Fueron órdenes de SOY. Era necesario para hacer funcionar el dirigible. Ahora no te queda otra alternativa que ayudarme". Al menos parecía sincera. Gorrister intentó bajarla y aquella arpía lo cogió por el cuello. Quería cierto fluido, quizás el de la sala de máquinas, pero Gorrister se negó a dárselo. En el forcejeo, una llave cayó al suelo. Cuando se vio libre, Gorrister la recogió.

Al parecer, el corazón era una fuente de energía. El chacal había pedido el de Edna, pero Gorrister no era un asesino. Utilizó la lupa y descubrió que una de las reses colgadas conservaba sus vísceras. Cortó el corazón del animal. Quizás el chacal no notara el cambio.

Así fue. Recuperó su propio corazón sin derramar sangre humana. "¿Y ahora qué?" "Entierra el pasado", fue la res-

puesta. Buen consejo, pero ¿cómo hacerlo?

Si Edna condujo el dirigible, quizás su llave fuera la de la habitación cerrada. Así era. Se trataba de la cabina del piloto y en ella había un diario. Gorrister lo leyó y supo que Edna también se culpaba de la locura de Glynis. Las piezas comenzaban a encajar: la nota (no hagas lo que SOY espera, o sea, suicidarte) y el consejo del chacal (entierra el pasado). Ya Gorrister lo tenía todo claro. Recuperaría la paz.

Estaba en condiciones de hablarle a Glynis, si conseguía revivirla. Quizás el fluido amarillo, que tanto ambicionaba Edna... Nada. Glynis no vivía. Pero Gorrister la descolgó amorosamente del gancho y la sacó al desierto. Milagrosamente, una pala apareció en el latón de basura y Gorrister pudo sepultar a su amada.



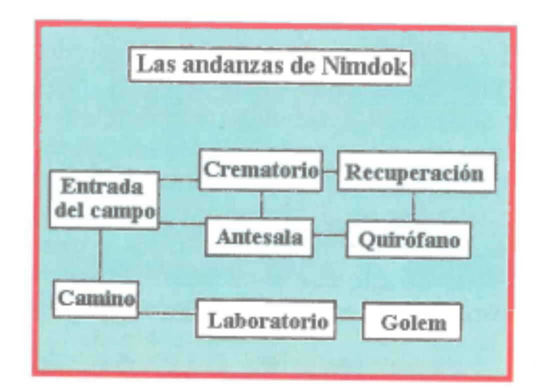
La llave de Edna abre la puerta de la cabina de pilotaje del zeppelin, pero es necesario encender la maquinaria.

"Necesitarás otro órgano para hacer funcionar el dirigible -dijo el chacal-. Para ello deberás poner bridas a su poder." Gorrister recordó un arnés que había visto en la sala de máquinas, así que regresó a la carnicería, ató a Edna por precaución y la descolgó. Una vez sujeta al arnés, la maquinaria se puso en funcionamiento. Gorrister utilizó la válvula para volver a inflar las bolsas y tiró de la palanca del piloto. El dirigible se elevó.

Por primera vez en 109 años, se sentía libre, y salió por la costura para respirar aire fresco. "¡Destruye todo esto!", le gritó el chacal desde abajo. "¡No tendrás otra oportunidad!" Gorrister le disparó al bar... y se vio de nuevo en su jaula. SOY parecía desconcertado.

LA TRAMPA AMARILLA

"Quizás puedas destruirme", le dijo el ordenador a Ellen, que, cuando era libre, trabajaba en una empresa de infor-



mática. "Busca mis piezas originales". Y, dicho esto, la depositó delante de una pirámide formada con desechos electrónicos.

Ellen entró. Las paredes del primer salón también estaban cubiertas de componentes, pero en el centro había una fuente, ¡agua verdadera! Hacía tiempo que ella no probaba ese líquido, pero no podría hacerlo sin un recipiente. Así que, conteniendo la sed, siguió camino.

En el siguiente local se destacaba el amarillo, color al que Ellen, sin saber por qué, temía. Y un salón más allá había una copa, justo lo que ella necesitaba, pero el cáliz estaba custodiado por una horrible esfinge.

Sin saber qué hacer, prestó atención a cinco monitores de las paredes. Cada uno de ellos mostraba hasta dos escenas. Ellen las miró todas y así descubrió la existencia de un pasaje secreto en el salón de la fuente. Regresó y, ¡nada!, el pasaje no aparecía. ¿Qué podía haber fallado? Recordó unos alambres sueltos en la sala de los monitores, los unió y ¡perfecto!, el pasaje quedó abierto. Ellen lo recorrió intrigada.

Un sarcófago, que inspeccionó e intentó abrir sin éxito, una estatua de Anubis y un teclado. Cuando quiso utilizar este último, la estatua habló: "¡No lo toques!" Hablando con "Anubis", Ellen descubrió que la contraseña adecuada abriría el sarcófago, pero el guardián solamente le revelaría la palabra clave a su amo. ¿SOY?

Había más salones. En el siguiente, Ellen se hizo de unas pinzas y vio en el suelo una venda amarilla. No pudo cogerla al primer intento, pero tanta cobardía le pareció excesiva, así que regresó y se apoderó de la tela.

Un salón más. Una estatua cuyo amarillo la hacía intocable ostentaba una gema azul en su vientre. De aquí salían dos nuevos corredores: uno excesivamente amarillo y otro con tres terminales. El tema era descubrir las configuración original de SOY, así que Ellen comenzó a teclear órdenes.



Nada. Una consola pedía una contraseña desconocida, otra requería de un CD-ROM y la tercera estaba apagada.



La sala de máquinas del zeppelín

La fuente de energía parecía ser una gema azul similar a la del vientre de la estatua. ¿Qué hacer? "Ojos que no ven, corazón que no siente". Ellen se puso la venda y cogió la gema. Al encender la consola, descubrió que su objetivo era reprogramar microchips.

Se le ocurrió un plan. Lo primero era hacerse de la copa y el mismo principio usado para la gema podía ser válido aquí. Con la venda en los ojos, el cáliz fue suyo. Dos veces bebió tras llenarlo en la fuente, pero la tercera vez arrojó el agua sobre Anubis. Como había previsto, el robot se apagó y Ellen, con ayuda de la pinza, extrajo el microchip.

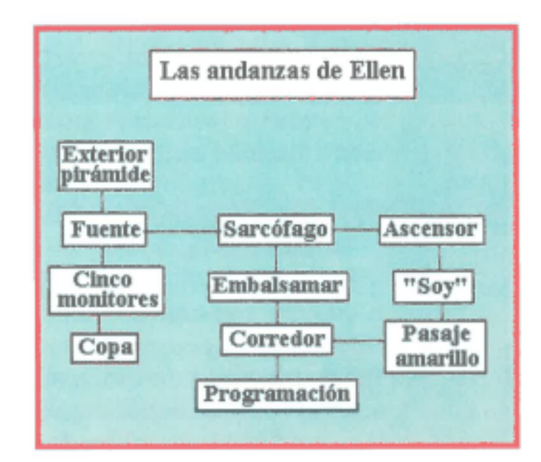
Reprogramado el chip, Ellen, y no SOY, mandaba sobre Anubis. Así obtuvo la contraseña: 666. Debió haberlo supuesto. "Enfrenta tus temores", fue el último consejo del robot.



Gorrister recupera su corazón en el exterior del zeppelin

EL FIN DEL MIEDO

Enfrentar los temores... El primero era vencer la claustrofobia y entrar en el sarcófago. El interior parecía un ascensor. Un obrero había olvidado su uniforme amarillo. Los números de los botones, en vez de pisos, parecían referirse



a años. Según los pulsaba, Ellen recordó momentos importantes de su vida, hasta llegar al último, 2012... El uniforme del suelo cobró vida y Ellen recordó el origen de todo: el día en que fue violada en un ascensor. Pero esta vez no se dejó llevar por el pánico y golpeó a su agresor.

El ascensor la llevó a una gran sala de control. En un panel, unos cables parecían esperar algo. ¿Pero qué? Ellen recorrió el corredor amarillo, que ya no la espantaba, y se dirigió a la terminal que pedía una cifra clave. Por alguna razón, todo aquello estaba relacionado con su vida, así que tecleó el año fatídico: 2012.

Un menú le proporcionó información sobre tres temas: el primero era el propio SOY; el segundo, el principio de entropía, según el cual todo mecanismo tiende al no- funcionamiento; el tercero, un cierto "traductor". Este último tema estaba protegido, pero los dos ordenadores que coexistían con SOY dieron su voto y permitieron el acceso. Se trataba de un programa traductor del código binario al lenguaje hablado. Se necesitaba un altavoz y Ellen había visto uno junto a la fuente.

El altavoz fue conectado a los cables misteriosos de la sala grande y alguien habló. ¿El ordenador chino o el ruso? No importaba. Lo interesante era la información: SOY, siempre encerrado en sí mismo, estaba loco, esquizofrénico; era imprescindible ayudarlo a morir. La voz le sugirió a Ellen que buscara algo que antes había pasado por alto.

Ese "algo" era un CD-ROM, en la misma estatua que antes dio cobijo a la gema verde, y el lugar para ese disco, por supuesto, era la tercera consola. Ellen lanzó el programa "caos", que aceleraría la entropía en SOY.

¿Había cumplido lo que parecía una misión imposible? Deambuló por el interior de la pirámide sin saber qué hacer hasta que Anubis le dio la solución: "entra de nuevo al sarcófago". Y así lo hizo, tan sólo para verse de nuevo en su jaula. Pero SOY estaba preocupado. O, al menos, simulaba estarlo.



La gema azul es necesaria para reprogramar el microchip, pero de nuevo Ellen necesitará la venda en los ojos.



Los camarotes del zeppelin

LA LOTERIA

Benny, antes de pertenecer a SOY, había sido militar. Un "gorila". Y forma de simio le había dado el ordenador, sin don de habla, con piernas torpes y un tercer brazo que le colgaba de la espalda. Esta vez SOY le dijo. "Podrás comer a gusto, como hace tiempo que no lo hacías. Te he preparado un buen coto de caza. Y he reparado tu cerebro para que puedas pensar con claridad".

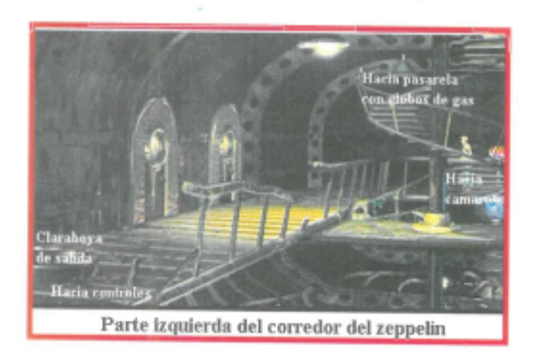
Fue depositado cerca de una aldea. Buscó comida y halló un árbol del que colgaba una fruta. Pero comerla le hizo mucho daño. Inspeccionó las chozas. La segunda parecía ser la del jefe, que tenía una curiosa bolsa a sus pies. Al fondo se veía un monitor, del que brotó la voz de SOY: "Ignorad al recién llegado y preparad el sacrificio de mañana." La cuarta choza era un almacén, con un gigantesco guardia que no le dejó entrar.

En la tercera choza vivía una madre con su hijo. Parecían famélicos. El niño tenía tres brazos, igual que Benny. De cierta forma, se sintió identificado con él. Cogió una fruta de la cesta que colgaba sobre las chozas y se la ofreció a la criatura. Y ocurrió un milagro: utilizando el monitor de la pared, el niño se comunicó con él. Le habló del miedo que tenían (lo dejaban morir de hambre) y de los sacrificios a SOY (las víctimas se escogían mediante una especie de lotería). Benny le contó lo de la fruta dañina y el niño le replicó que, cuando él era pequeño, su madre las pre-digería para que él pudiera tragarlas.

Benny cogió otra fruta y se la ofreció a la mujer. Una vez masticada por ella, el semi-simio pudo saciar su hambre sin dolor. Se sentía como en casa y se tendió en el camastro a dormir.



La cocina del zeppelin



Parte izquierda del corredor del zeppelin

A la mañana siguiente la mujer faltaba. Y el pueblo estaba misteriosamente silencioso. Todos se habían congregado en torno a una colina cercana, en cuyo centro se veía una cruz electrónica. Por señas, Benny preguntó qué ocurría y vio cómo se llevaba a cabo la lotería. La "agraciada" fue la mujer, que ataron a la cruz. Benny sintió una tentación ¿Acaso SOY no le había prometido un coto de caza? Pero se contuvo. No pediría a la mujer como presa. Sentía algo que nunca había experimentado antes. ¿Compasión? Se limitó a pedir que lo dejaran ver la ceremonia. La mujer quedó fulminada.

Le llevó la noticia al niño. "Ahora solamente quedas tú para cuidar de mí". "Tengo mis propios problemas", protestó Benny. "No es cierto. De cierta forma, ya me proteges". "Haré lo posible."

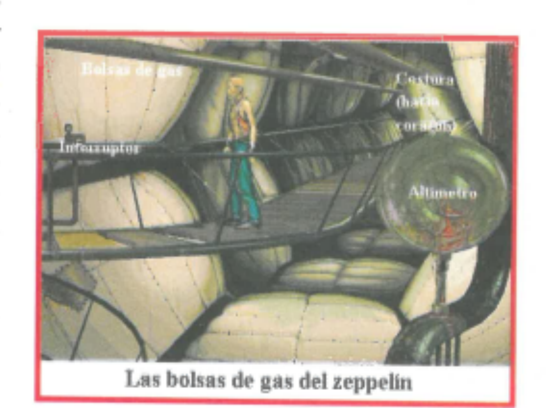
ABRAHAM SE OFRECE A SI MISMO

Tratando de evaluar sus nuevos sentimientos, Benny se paseó por los alrededores. Así llegó a un cementerio, tres tumbas de antiguos subordinados suyos a los que él mismo había sacrificado, cuando creía en la ley del más fuerte. "He cambiado", les dijo. "Tráenos una prueba", fue la respuesta.

Benny fue a la cabaña del jefe y miró la bolsa de la lotería. ¿Serviría de algo que la robara? Para ello tendría que esperar a que el jerarca no estuviera. Cuando esto ocurrió, se llevó la bolsa y la mostró a sus ex-subordinados. "Ocúltala aquí, en la tierra. Pero aún tendrás que obtener el perdón de Brickman." La tumba de Brickman, el más agraviado, estaba tras unas lianas. Benny supo que necesitaría una ofrenda especial. Fue en busca de una fruta y la sembró ante la lápida. Brotó una gran flor. Cuando se tendió a dormir esa noche, tuvo un sueño tranquilo.

A la mañana siguiente, los motivos de intranquilidad renacieron. Se enteró en la choza del jefe de que, pese a la desaparición de la bolsa, al día siguiente se llevaría a cabo un nuevo sacrificio. Vio un agujero en la choza del niño. "Ocúltate", le dijo Benny. "Me da miedo. Y tú eres muy grande para entrar conmigo. Necesito un muñeco que me haga compañía."

Desesperado, Benny buscó los componentes. De la cruz de sacrificio recogió una cabeza metálica y de la primera choza unas lianas. En el almacén había visto un pedazo de madera. A cambio de una fruta, el guardia le dejó pasar a

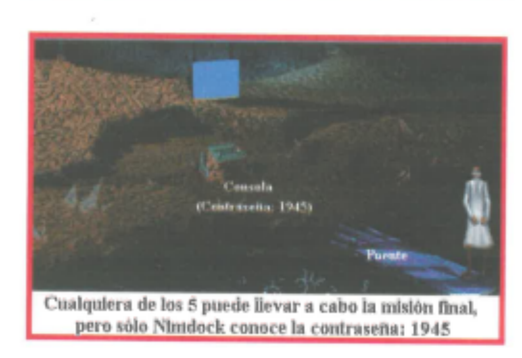


Las bolsas de gas del zeppelin

cogerla. Con esos tres elementos, el niño se hizo el muñeco y se escondió. Creyéndolo a salvo, Benny se acostó a dormir.

Vana esperanza. A la mañana siguiente el niño no estaba. Corrió a la plaza y lo vio en la cruz. Y tomó una decisión, la más importante de su vida: ofrecerse en su lugar. El rayo cayó y Benny supo que aquello no era la muerte, sino el regreso a la jaula y a la furia de SOY.


El Superego de "Soy" cederá ante la Claridad



Cualquiera de los 5 puede llevar a cabo la misión final, pero sólo Nimdock conoce la contraseña: 1945

1945

"Has olvidado", le dijo el ordenador a Nimdok que, efectivamente, no recordaba su pasado. "Te daré la oportunidad de reanudar tus experimentos. Busca la tribu perdida."

La "búsqueda" (Nimdok no comprendía por qué) se iniciaría en lo que parecía el patio de un campo de prisioneros. El guardia no lo dejó salir. "Mengele lo espera, Dr. Nimdok". Más extrañas aún resultaron las acusaciones de un prisionero, que dijo ser ex-colega suyo. Según el recluso, el propio Nimdok lo había encerrado por negarse a colaborar en ciertas atrocidades.

Intrigado, Nimdok entró al edificio. Todos parecían conocerlo. El Dr. Mengele le dijo que no podría participar en esta operación y que más tarde lo vería en "el complejo". Un póster de la pared mostraba la fecha: 1945.

Entró al quirófano. Lo esperaban para operar a un niño de apenas ocho años y extraer el líquido de su médula para un suero, según explicó el anestesista. Nimdok estaba horrorizado. Cogió el bisturí y mató al ayudante. Y huyó, llevándose el frasco de éter.

La salida trasera conducía a una "sala de recuperación" con heridos horriblemente mutilados. Por el respiradero se podía llegar al crematorio. Nimdok cogió un alicate. ¿Podría cortar la alambrada y escapar? Un reloj, con una extraña inscripción en latín, atrajo su atención. Se lo metió en el bolsillo.

Cuando regresó al patio vio que un prisionero, intentando huir, había quedado enganchado a la alambrada. Nimdok se compadeció, le administró éter para calmar su dolor y cortó con el alicate los alambres que desgarraban sus carnes. El herido le reveló una extraña frase que había oído: "despierta al durmiente, acepta la verdad y bésalo".

El otro recluso, su ex-colega, tradujo la inscripción del reloj "el tiempo es la verdad". "¿Qué significa 1945?", le preguntó Nimdok. "Es el año en que se sabrá todo sobre ti." Si había algo de cierto en todo aquello, Nimdok no estaba dispuesto a aceptarlo. Le dio el alicate al prisionero para que escapara.

Tendido el puente, la vela invocará a Surgat y la Compasión (el muñeco del niño) a los otros dos super-ordenadores

MENÉ MENÉ TEKEL UFARSAN

En el quirófano había un nuevo paciente. Sus ojos estaban en un envase de la mesita contigua, conectados por cables. Nimdok le suministró el éter que quedaba. El delirio del moribundo fue revelador. Habló de tres bestias, una como ellos, otra del oriente y otra de las estepas (¿los tres ordenadores?) y de una tribu perdida que dormía en la luna. ¿Sería posible que quedasen otros seres humanos? Sin saber por qué, Nimdok se llevó los ojos.

El niño al que había ayudado estaba en recuperación, pero su anterior inconsciencia le impidió reconocer a su salvador. En lugar de ello, lo acusó de una serie de crímenes y vaticinó el castigo "cuando el gólem despierte".



El objetivo de la excursión de Ellen: el "Soy" original



Desde la sala de los 5 monitores se descubre (y se abre, uniendo los cables) el pasaje secreto tras la fuente.

Un bullicio lo hizo salir. Alguien gritaba que los prisioneros habían escapado. En su precipitada huida, los guardias dejaron una caja con documentos comprometedores en la antesala del quirófano. Nimdok la cogió y escondió dentro de ella el envase de los ojos. Con sus antecedentes, nada bueno pensarían los rebeldes si vieran aquel objeto.

Convenció a los amotinados de que lo dejaran salir. Le darían una ventaja, dijeron, y más tarde irían por él. Nimdok caminó sin rumbo fijo y llegó a un lugar conocido. Un animal en un frasco le recordó sus descubrimientos sobre el ADN, quizás utilizados por SOY para transformar a Benny. Un teletipo hablaba del proyecto "imagen perfecta". Y en otra sala estaba... el gólem dormido. ¿La leyenda era cierta?

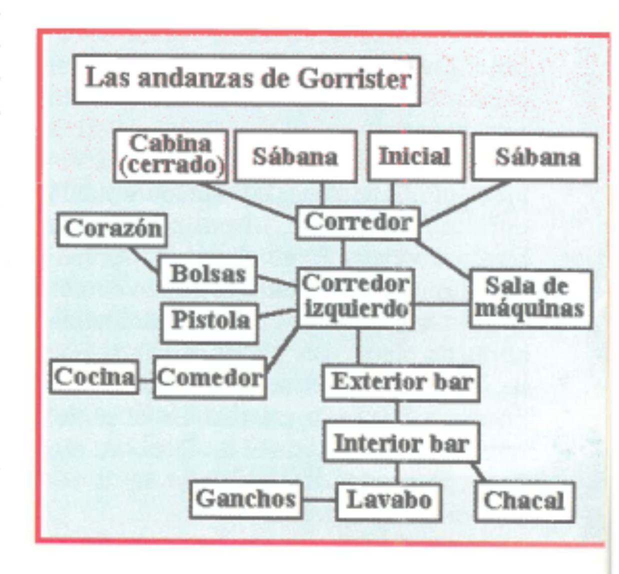


Una luz deslumbradora le impedía ver un objeto. Cuando la apagó, descubrió que se trataba de un espejo. Se miró en él. Aquel cristal tenía extrañas propiedades. Nimdok lo recordó todo de golpe: era culpable. Peor aún: era judío y había renegado de su propio pueblo.

Sólo quedaba una solución. Recordó las palabras del prisionero y su mente científica le hizo comprender que las acciones deberían ser realizadas en un orden exacto. Le colocó los ojos al gólem, le dijo "despierta", aceptó la verdad ("el tiempo es la verdad: para mí siempre será 1945") y besó al durmiente, que despertó de su sueño. "Sígueme", le dijo.

Afuera lo esperaba Mengele. Por él supo que el "suero" era el de la juventud eterna, ahora utilizado por SOY para mantenerlos vivos, y el proyecto "imagen perfecta" se refería a un espejo que reflejara la verdad (como el que tenía en su poder). Nimdok se lo mostró a Mengele y el doctor quedó traumatizado.

Nimdok le dijo al gólem que lo siguiera una vez más y salió al encuentro de los prisioneros. Ahora tenía todo el poder del mundo pero, por una vez, le dio



el uso correcto. Le entregó el gólem a la "tribu perdida" y aceptó ser ejecutado... hasta despertar en la vieja jaula.

REINA MIA, ERES BELLA, PERO BLANCA NIEVES...

Quedaba Ted, el playboy, calculador y estafador, que se hacía pasar por millonario en la alta sociedad. Sin embargo, en los 109 años de cautiverio había llegado a sentir un cierto ¿amor? hacia Ellen, la única mujer del grupo. O, al menos, eso le parecía. "Serás libre -le dijo el ordenador- si solucionas el misterio de la sala oscura."


El Id de "Soy" será derrotado por la Compasión

Y ante una torre hexagonal se vio Ted. Dentro de ella, cinco monitores, cuatro con escenas de su infancia y uno, el único diferente, que mostraba un lugar desconocido, un castillo. Ted optó por él y se vio transportado a las inmediaciones de la fortaleza.

En una de las habitaciones encontró a Ellen (¿también sabía eso SOY?), enferma en una cama. "Dame mi espejo. Está en el tocador." Pero allí no había nada. "Tienes que encontrarlo. Es lo único que me mantiene a salvo de mi madrastra."

Un espejo mágico, una malvada madrastra... ¿Y quién era él, el príncipe azul? No obstante, decidió buscar el espejo. En la habitación contigua, la del señor del castillo, encontró un diario. El rey, supuesto padre de Ellen, se había casado con una bruja que envejecía velozmente. Envidiosa, la hechicera había enfermado a Ellen. El padre salió en busca de un antídoto. "Nunca regresará", afirmó Ellen cuando Ted se lo contó.

En la habitación de la madrastra había libros de magia. Por ellos supo Ted de la existencia de Surgat, un demonio con poderes para abrir puertas. En el suelo, un espejo roto. ¿Sería el de Ellen? Al cogerlo, Ted se cortó, pero Ellen no lo reconoció como suyo.

En la cocina había una habitación cerrada. Ted le preguntó a la joven cocinera por el espejo. "Quizás te diga algo -ofreció ella- si vienes a la cama conmigo." Pero Ted, cosa extraña, decidió ser fiel a Ellen y se negó. "Arregla entonces el horno", pidió la muchacha. Ted lo hizo así y al principio se sintió engañado, pero, ante su insistencia, la chica soltó alguna información: "busca a la vieja bruja".

Al salir, Ted sorprendió una conversación en la capilla, entre la madrastra y un servidor infernal, pero al entrar no vio a nadie. ¿Por dónde habrían salido? De momento, decidió que ya era hora de protegerse de los lobos que asediaban el castillo. Cogió un ídolo de una de las gárgolas y lo utilizó como pernio de bisagra en la puerta principal. Por último, empujó la armadura. Al menos, no tendría que preocuparse del peligro exterior. Más serio era el que acechaba dentro del castillo.



El lavabo del bar del desierto

EL LUGAR QUE LOS ANGELES NO VISITAN

Si aquello era un castillo encantado, en algún lugar habría un pasadizo secreto. Eso explicaría la desaparición de los interlocutores de la capilla. Fue empujando candelabros hasta que descubrió el adecuado. Descendió por el pasaje y descubrió a la madrastra, ensayando invocaciones ante un círculo de tiza, que encerraba un pentagrama.

Ted le habló. Así supo del poder del espejo, única barrera entre Ellen y la bruja, y que éste solamente podía romperse dentro del círculo. Le pidió ayuda. A cambio, Ted podría abandonar las entrañas de la tierra y viajar al "mundo exterior". Él le dijo que se lo pensaría.

Cuando fue a comentarlo con Ellen, descubrió un demonio junto a su cama. Esperaba a que la muchacha muriera para apoderarse de su alma... a menos que Ted hiciese algo para impedirlo.

Solamente podría combatir a la magia con magia. En la habitación de la bruja descubrió nuevos libros. Uno hablaba de la necesidad de que los círculos estuviesen completos para que no escapasen los demonios y otro tenía el encantamiento usado para debilitar a Ellen: "Kaila Ingma Thako". Lo usó contra la madrastra y ésta cayó al suelo, soltando una tiza que sostenía en la mano. Tras inspeccionar el círculo mágico, Ted utilizó la tiza para completarlo. Justo a tiempo, porque el demonio Surgat, el abridor de puertas, apareció en el centro.


El zeppelin ha descendido en el desierto



La única puerta cerrada que había visto Ted era la de la cocinera. ¿Estaría allí el espejo? Surgat la abriría, pero se sentía débil. Ted le dio a beber de su propia sangre, que mojaba el cristal roto, y el demonio hizo su trabajo. En la habitación cerrada no estaba el objeto buscado, pero sí un cuadro que mostraba al diablo mirándose al espejo. Entonces él sabía.

Junto a la cama de Ellen había aparecido un nuevo personaje: un ángel. Se libraba una verdadera batalla por el alma de la muchacha. "¿Dónde está el espejo?", volvió a preguntar Ted al demonio. "Lo escondí en el lugar en el que los ángeles no entrarían", fue la respuesta. En la biblioteca del padre de Ellen había un ejemplar de *La Divina Comedia*. Allí, entre el infierno y el purgatorio, estaba el objeto mágico.

La misión estaba casi completa. Pri-

mero había que eliminar a uno de los contendientes. Ted le mostró el espejo al diablo y el demonio quedó encerrado en el cristal. Cuando Ellen, por fin, pudo mirarse, su alma fue al cielo sin obstáculos.

El espejo ya podía ser destruido. Ted lo hizo en el lugar adecuado, dentro del círculo mágico, y Surgat y el demonio, que se odiaban, se vieron encerrados juntos. "¡Sácalo de aquí!", pidió Surgat. "Sólo si me abres la puerta del mundo exterior."



El bar del desierto. Harry, el suegro de Gorrister, se mostrará locuaz si le dan de beber

Surgat lo complació y Ted se arrepintió de haberlo pedido. La superficie exterior era radiactiva. Ya no era lugar para los humanos, amarga verdad con la que Ted regresó a su jaula: había ganado el amor y perdido la Tierra.

EL DIVAN DEL PSICOANALISTA

Los cinco habían tenido experiencias singulares, conocido sentimientos nuevos y, de una forma u otra, sorprendido a SOY. Ahora los otros dos ordenadores les hablaban. "Tenéis lo necesario y nosotros os ayudaremos. ¿Quién llevará a cabo la tarea final?" Nimdok, que era el más viejo y se sentía, además, el más responsable, decidió ofrecerse. Y apareció en el interior de SOY, que, para él, asumía la forma de una gran corteza cerebral.

Consigo llevaba una serie de conceptos materializados, fruto de las experiencias que acababan de vivir. La tiza de Ted para la invocación; su espejo, representando la claridad; el disco de Ellen, con la entropía; el muñeco de Benny, como emblema de la compasión; y el diario de Edna, símbolo del perdón. Un sexto objeto, la tiza, representaba "la apertura", su propio resultado personal.

Lo rodeaban un abismo y una terminal. Nimdok tecleó, como contraseña, su número fatídico, 1945, y el ordenador abrió sus secretos. "Extiende el puen-

El escondite de la madrast

te", ordenó Nimdok, y atravesó el precipicio. Del otro lado, un pentagrama. La tiza-invocación hizo venir a Surgat.

El demonio se reveló a sí mismo como entidad surgida de la lucha entre los tres ordenadores que componían SOY y reveló un gran secreto: ¡había seres humanos en la luna, en sueño criogenético! La humanidad no estaba perdida. Pidió entropía para destruir al chino y al ruso. ¿Y dejar sin oponentes a SOY? Nimdok se negó. "Entonces usa la compasión", sugirió Surgat. "¡Que vengan esos dos!"

Al aparecer los dos ordenadores, Surgat fue destruido. "Lo hemos conseguido. Manipulamos los psicodramas de SOY para que pudierais llegar aquí con ciertos objetos de poder." Pronto comprendió Nimdok que tampoco podía confiar en ellos: "Los humanos de la Luna están muertos", le dijeron. Quizás, al menos, pudiera aprovechar su primer consejo: "Busca el ego de SOY y usa el perdón. Eso lo destruirá y lo pondrá en nuestras manos".

SOY era el más complejo de los tres. Cada una de los componentes de su personalidad tenía entidad propia. Nimdok evadió las trampas del camino y localizó al ego, lo despertó y le aplicó el perdón. Aquello estaba fuera de toda


El ego de "Soy" no podrá resistir el Perdón

programación. ¿Perdonar al que había causado tanto mal? El Ego se sintió desarmado. "NO SOY", declaró.

Era el momento de tomar una decisión: ir donde el chino y el ruso, o actuar por cuenta propia. La prudencia le hizo optar por lo segundo. Quizás esos dos pudieran vencer al ego, pero no a las tres componentes de SOY. Las fuerzas debían equilibrarse. Así se anularían entre ellos y habría una oportunidad de vencer. Fue en busca del superego.

La sala del golem

El "yo ideal" de SOY se sentía poderoso. ¿Sabía en realidad el alcance de su poder? Nimdok le mostró el espejo de la claridad y el superego supo que todo poder es efímero y termina con la muerte. "NO SOY", también concluyó.

Quedaba el Id, al que desarmó la compasión. "Tienes razón -afirmó antes de desaparecer-. He sufrido más que tú. El poder es inútil. No sé qué hacer con él". Y, al igual que sus hermanos, se fue con un NO SOY.


La batalla por el alma de Ellen

A todos los encontró Nimdok en el pentágono. Le pedían la entropía y le amenazaban con quitársela. Pero Nimdok no la entregó, la usó, y el gran ordenador, con toda su complejidad, se convirtió en un recuerdo. "Volveré", dijo antes de desaparecer, "pues soy un reflejo de vosotros. Me creasteis y me volveréis a crear".

Pero los durmientes de la Luna despertarían y ya la tierra se comenzaba a hacer habitable. Tardaría 300 años en lograrse, pero allí había cinco inmortales, para cuidar de que todo estuviera listo cuando los otros llegaran.

JULIAN PEREZ

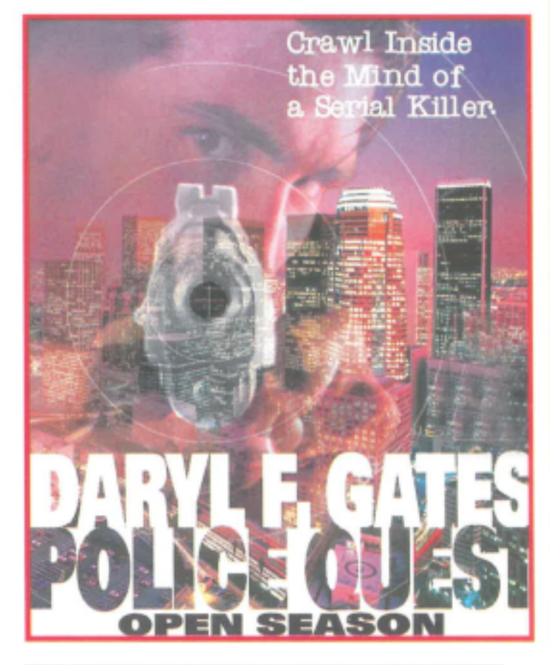
Police Quest

Antes que nada, permítanme que me presente. Mi nombre es Carey, John Carey, y actualmente soy detective en el departamento de policía de la ciudad de Los Angeles. A lo largo de mi carrera me he enfrentado a los casos más curiosos e insólitos y he visto cosas que no se las deseo a nadie. Sin embargo, el caso que les voy a relatar fue uno de los más difíciles con los que me topé, un caso en el que además de encontrarme con una estela de horribles muertes, estaban también presentes sentimientos personales.

"Tengan cuidado ahí fuera"

POLICE QUEST

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **SIERRA**
DISTRIBUIDOR: **COKTEL**





LUNES: EL CALLEJON DE LAS DESGRACIAS

Todo comenzó una madrugada de lunes, cuando el teniente Block me despertó sobresaltado de la cama. El oficial Robert Hickman, quien más que un compañero había sido un amigo para mí, había sido encontrado muerto en un callejón de South Central y yo había sido encargado de llevar el caso. Mientras conducía hacia el lugar del crimen, me iban viniendo a la cabeza, uno por uno, todos los momentos, tanto buenos como malos, que pasamos juntos y que ya no volverían a repetirse jamás...

Llegué al callejón de la calle 77 a eso de las tres y media de la mañana. La frialdad que transmitía aquel siniestro lugar no pudo por menos que hacerme sentir un escalofrío por mi espalda. Ningún ser humano se merecía morir en un lugar como éste. Como comprobé rápidamente, la zona ya estaba convenientemente acordonada y repleta de policías que interrogaban a los pocos viandantes que encontraron allí. Tras saludar a mis compañeros, lo primero que hice fue aproximarme a quien hacía tan sólo unas horas era el oficial en activo Hickman.





El cuerpo sin vida de mi amigo yacía en el suelo, con el torso desnudo y con señales de haber sido horriblemente torturado. Contusiones y quemaduras, así como unas extrañas marcas en sus ojos, componían un espectáculo realmente desagradable, pero a la vez, irritante. Además, como formando parte de un absurdo ritual satánico, se le había mutilado el dedo índice de su mano derecha. Como era de esperar, el arma que habitualmente solía encontrarse en su funda había también desaparecido. Un detalle que rápidamente detecté fue un cigarrillo medio fumado, con marcas de lápiz de labios rojo en su boquilla, junto al cuerpo. Esto en principio implicaba a una mujer en el crimen.

Saqué mi ya clásica libreta de notas del bolsillo y pasé un par de páginas,

como cada vez que comienzo un nuevo caso. Tomé ciertas notas, tanto del aspecto que presentaba el cadáver como de la pista que suponía aquel cigarrillo. El forense, el doctor Nobles, que había ya examinado el cuerpo, me comunicó que, puesto que no había visto marcas de disparos, suponía que la muerte se había producido por asfixia. El oficial Woodbury, por su parte, me entregó



el informe sobre la escena del crimen, ya preparado.

Ya que estaba libreta en mano, me dirigí a las personas que ya estaban siendo interrogadas, en busca de algunas respuestas. Por desgracia, parece ser que aquellos dos sujetos no sabían nada, ni habían visto ni oído nada relacionado con el caso. Por supuesto, podían estar mintiéndome, pero esa especie de olfato que se agudiza con cada año que paso en mi profesión me decía que estaban contándome la verdad.

Tras esto, me dispuse a hacer el trabajo rutinario. Abrí el maletero del coche y saqué el maletín con las "herramientas" de trabajo. Cogí la tiza y rodeé el cuerpo inerte de Bob, así como el cigarrillo. Cuando me disponía a sugerir a la oficial Chester que tomase unas cuantas fotos de la escena, me percaté de la pintada que había en la pared: RBGB. Eran como unas siglas, cuatro letras que seguramente respondían a las iniciales de una de las muchas pandillas que habitan por estos barrios. Como pude comprobar, la pintura aún estaba fresca, lo cual hacía aún más sospechosa su presencia. Anoté dicho dato e hice un garabato en el papel, intentando que se asemejase al graffitti del muro.

Tras echar una ojeada al resto del callejón, mi siguiente paso fue dirigirme al contenedor de basura, cuya presencia se integraba perfectamente en el paraje en el que estaba ubicado. Como uno nunca sabe lo que puede encontrarse en estos chismes, lo abrí cuidadosamente. Y con esto lo que conseguí fue una visión incluso más espeluznante que la de mi compañero Bob: sobre la basura yacía el cadáver de un chico de color, de entre 6 y 7 años de edad, cosido literalmente a ba-





lazos por todo su cuerpo. ¿Quién ha podido tener la suficiente sangre fría como para privar de vida a un niño de tan corta edad? ¿Qué clase de delito podía haber cometido ese niño?

Dejando a un lado mis sentimientos (cosa a la que este trabajo había acabado por acostumbrarme), comuniqué a Chester y a Nobles mi desagradable descubrimiento, y anoté una breve descripción de esta segunda muerte. Cuando vi que ya no había más elementos relevantes en la escena, le pedí a Chester que se hiciera cargo de fotografiar lo ocurrido y de recoger todas las pruebas encontradas. Tras esto, dirigí una última mirada a Bob, mientras se encargaban de tapar y levantar el cuerpo de tan horrible lugar.

EL DURO TRABAJO DE OFICINA

Dos horas más tarde, a las 5:30 exactamente, cuando la ciudad estaba a punto de despertar con los primeros rayos de sol, me reuní con mi jefe, el teniente Block, en su despacho. Durante el monólogo que mantuvo, me rogó que dejase de lado mis sentimientos personales para poder llevar el caso de la mejor forma posible. También me hizo saber cierta información algo comprometida: parece ser que Hickman estaba pasando por una situación personal algo tensa y que estaba sometido a mucho estrés, por lo que se rumoreaba que podía estar tomando algún tipo de droga. De cualquier forma, me sugirió que fuese a visitar a Katherine, su viuda, para darle el pésame e intentar averiguar algo más sobre dicho tema. Por último, me indicó que ya habían confirmado la identidad del niño que encontré en el contenedor: su nombre era Bobby Washington.

Tras salir del despacho, me senté en mi mesa, dispuesto a enfrentarme al "entretenido" mundo del papeleo. Sobre mi bandeja de memorándums había una nota del teniente Block, en la que me recordaba que el miércoles debía pasar el ya habitual examen de tiro. Abrí el cajón izquierdo y saqué una foto que tenía ya medio olvidada, en la aparecíamos Hickman y yo, celebrando nuestra pesca en el lago. Sí, recuerdo aquel momento como si fuese ayer...

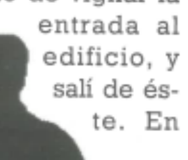
En la foto también estaba apuntada la contraseña de mi cuenta en el ordenador de la oficina y el número de teléfono de la unidad de CRASH: 8-8326. Pensé



que no sería mala idea hacerles una llamada para ver si sabían algo sobre el caso. Cuando me lo cogieron, pregunté por el teniente Varatz, pero parece que había salido hace un rato, así que me dijeron que ya me llamarían cuando regresase.

Por último, recogí un impreso 3.14 del cajón derecho y lo rellené con la información que tenía recogida en mi libreta. Cuando acabé, se lo entregué a mi compañero Hal Bottoms, también detective de homicidios, así como el informe del oficial Woodbury. A continuación, me levanté de mi silla y me dirigí al ordenador del fondo de la oficina, con la intención de averiguar algo sobre la pandilla que habitaba por el lugar de los hechos. Introduzco el número de identificación, que coincide con el de mi placa (612) y la contraseña. Veamos... ¿cómo era? ¡Ah, sí! GUNNER. El menú del programa permitía obtener información sobre pandas callejeras, datos de vehículos y nombres de sospechosos. Escogí la primera opción y fui comprobando una a una las diferentes pandillas de la lista, hasta que descubrí una cuyas iniciales coincidían con las de la pintada que vi en el callejón: RBGB: Rude Boys Get Bail (algo así como "los tíos rudos se afianzan"). Según la información que se tenía, se trataba de una banda violenta, cuyo líder era un tal Ragtopp Spiff, y que su actividad principal era el tráfico de armas, tanto importadas como robadas. Vaya, parece que la cosa se complica...

Abandoné la oficina y cogí el ascensor para bajar hasta el vestíbulo (planta L). El caso es que la música de este ascensor me recuerda a algo, pero ahora no caigo... De camino a la salida, se me antojó una chocolatina de la máquina, así que me la compré. Saludé al oficial Bill Linder, el encargado de vigilar la entrada al edificio, y salí de éste. En











ese momento me abordó literalmente una reportera de televisión (de la KKAT), haciéndome toda clase de preguntas sobre la investigación. Pese a que le dije reiteradas veces que no deseaba hacer ningún comentario, no me dejaba llegar hasta el coche, así que no tuve más remedio que apartarla por mí mismo. ¡Estos periodistas nunca saben dónde está la frontera!

PRIMEROS INTERROGATORIOS

Me dirigí a la casa de Katherine Hickman, donde me abrió la puerta la pequeña Valerie, su hija. Una vez dentro, y tras los saludos de rigor, intenté hacerle algunas preguntas, pero lo único que conseguí fue que Kathy rompiese a llorar. La verdad es que estaba bastante afectada por el duro golpe que había supuesto la muerte de su marido. Así que decidí volver más tarde, cuando la cosa estuviese más calmada.

Mi siguiente parada, nada agradable por otro lado, fue el depósito de cadáveres, donde me reuniría con el doctor Nobles. Allí me recibió Sherry, que tras enseñarle la placa, me dejó pasar. De camino, me crucé con el ayudante del forense, que no paraba de contar chistes macabros nada graciosos. Por fin, entré en la "sala de operaciones" de Sam Nobles, todo un espectáculo para la vista y el estómago. Allí, me contó que había podido contar hasta 17 heridas de bala en el cuerpo del niño, que había ya extraído y mandado al SID para un examen balístico. En cuanto a la autopsia de Hickman, resaltó las numerosas quemaduras, posiblemente realizadas con un cigarrillo, y el hecho de que sus ojos habían sido pegados con algún tipo de pegamento, lo cual, unido a la mutilación del dedo índice, indicaba que había sido sometido a algún tipo de tortura antes de morir. También encontró restos de fibras, que podían pertenecer a la cuerda con la que se le pudo haber atado.

Por último, me recordó que la madre de Bobby estaba tan afectada que ni siquiera había ido a recoger los efectos personales de su hijo, así que decidí cogerlos yo mismo de camino a la salida para llevárselos en persona. Ya que estaba, cogí también el sobre perteneciente a Robert Hickman y me dirigí de nuevo a la casa de Katherine, esperando que se encontrase mejor.

Efectivamente, así fue, por lo que ya pudo responder a mis preguntas. Entre otras cosas, confesó que su marido había estado tomando sedantes últimamente y que, cuando los combinaba con el alcohol, se volvía muy irritable. Su estrés se debía principalmente a que estaba empezando a hartarse de permanecer imparcial ante la violencia callejera de las bandas. Le pregunté si sabía



dónde estaba el arma de Robert, pero dijo que no la había encontrado en toda la casa. Tras esto, la entregué el sobre con los efectos de Robert, ofreciéndome ella el chaleco antibalas que había pertenecido a su marido, con la esperanza de que me protegiese de cualquier asesino. Me despedí de Katherine y me marché de la casa, no sin antes coger el frasco de pastillas sedantes que se encontraba en la chaqueta de denim de Rob, dentro del armario.

DE VUELTA A LA ESCENA DEL CRIMEN

Ahora que era de día y las cosas se habían calmado un poco, volví al callejón donde se encontró el cuerpo de Hickman. Caminé hacia el norte en busca de pistas y me topé con un graffitti pintado en un muro, con las mismas siglas de antes, pero con la peculiaridad de que la pared estaba repleta de agujeros de bala. Así pues, saqué mi cuchillo del kit de trabajo, y raspé uno por uno los 16 agujeros, dejando al descubierto otros tantos proyectiles, que introduje en la correspondiente bolsa. Anoté todo esto en mi libreta, por si me podía ser de utilidad más adelante.

Seguí mi camino y fui a dar a la acera de la calle, donde un par de jóvenes pasaban el rato. Tras identificarme con mi placa, les hice unas cuantas preguntas sobre Bobby Washington, pero no saqué nada en claro. De cualquier forma, apunté en la libreta el nombre y dirección de uno de los chicos, Emo, instándole a que me llamase si sabía algo.

En el local de al lado, el Rainbow Cafe, ni siquiera quisieron saber nada de mí, así que entré en la tienda de la esquina, donde para mi asombro, pude comprobar como mi pequeño empujón a la periodista salía en todas las cadenas, como ejemplo de violencia policial. Eché un vistazo por la tienda en busca de algo que pudiera serme útil y, acordándome del detalle del pegamento en los ojos de Hickman, cogí un bote de éste. Las manzanas tenían buena pinta, así que también cogí una. La dependiente no me proporcionó ninguna información importante, así que pagué y me fui.

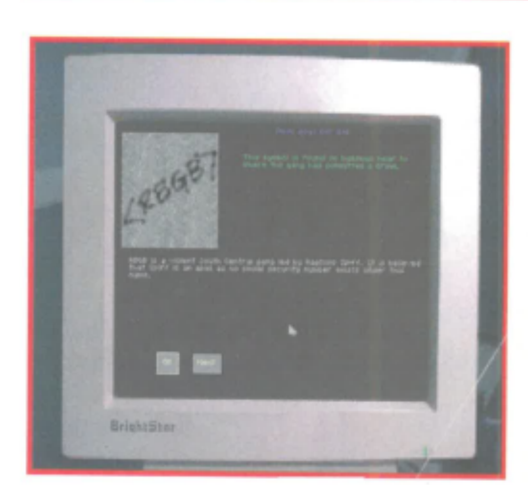
A la salida del supermercado me encontré con uno de los chicos a los que interrogué la noche anterior. Tras proporcionarle varias veces algo de dinero suelto que llevaba encima, lo único que logré sacarle es que conocía de vista a Bobby y que era un buen chico.

Tras doblar la esquina, volví a aparecer en el callejón, pero esta vez me dirigí hacia el este. Allí, sobre la acera, había una niña jugando con su muñeca. Intenté hacerme amigo de ella, así que, tras enseñarle la placa para que no se asustase, la ofrecí la manzana, que aceptó gustosamente. Su nombre resultó ser LaSondra Washington, es decir, la hermana pequeña de Bobby, y me dijo que su casa se hallaba un poco más abajo. Sin perder un momento, me dirigí hacia allí y, cuando llegué, pude ver a su madre, Bernardette Washington, sentada desconsolada en las escaleras de la entrada. Aproveché entonces para, tras identificarme, ofrecerle las pertenencias de su hijo y preguntarle sobre ese tal Ragtopp Spiff. Me dijo que siempre andaba con armas y metiéndose en líos junto con sus amigos de la pandilla. Apunté todo lo que me dijo y volví a mi coche. Sin embargo, tuve un presentimiento y volví sobre mis pasos. Entonces fue cuando la pequeña LaSondra me contó un secreto: había visto a una atractiva mujer vestida de rojo fumando junto a su hermano, cuando éste se encontraba ya sin vida. La pregunté todo lo que pude y lo anoté en mi libreta. Aunque no tenía ninguna seguridad en la veracidad de dicha información, mi instinto me invitó a teñerlo en cuenta de ahí en adelante.

LA EMBOSCADA

Regresé al edificio de la policía, pero antes de acceder a éste me coloqué mi identificación en la chaqueta. ¡Dichosa costumbre, como si no me conocieran ya! Cogí el ascensor (¡otra vez la música!) hasta la cuarta planta, donde se encontraba el departamento de propiedades. Allí le hice entrega a Teddy de la bolsa con las balas, para que las guardase en la estantería hasta que los de balística pudieran echarlas un vistazo. Me dirigí entonces al SID, en la planta baja, que es donde se hace el estudio científico de las pruebas, y le pregunté a Chester sobre las pistas encontradas, aunque no tenía nada definitivo. Ya que estaba allí, le entregué una muestra del bote de pegamento que había comprado, para ver si coincidía con el de Hickman, y otra del frasco de sedantes, pero con respecto a esto último, ya me adelantó que con el peso de Hickman, era improbable que fuesen la causa de su muerte.











Volví a mi oficina, en el tercer piso, justo a tiempo de coger el teléfono, que sonaba en ese momento. Era Emo, que me dijo apresuradamente que tenía noticias y que me reuniese con él en el callejón. Así que eso hice, pero cuál sería mi sorpresa al contemplar, nada más llegar, cómo alguien disparaba a Emo por la espalda. Rápidamente, me agazapé tras el coche, y me fui acercando poco a poco hacia el maletero, de donde saqué mi rifle. Apunté hacia las ventanas y, de un par de disparos, logré reducir a los delincuentes. Afortunadamente, salí ileso del suceso.

MARTES: UN NUEVO CRIMEN

El día siguiente, ya martes, no comenzó muy esperanzador que digamos. A las 9:30 de la mañana el teniente Block me tuvo un buen rato en su despacho y no precisamente para alabar mi labor. En primer lugar, me "recordó" que debía ser amable con la prensa y después me comunicó que con mi intervención en el tiroteo del callejón había echado por la borda una operación de meses de trabajo y miles de dólares. A pesar de todo, habían podido coger a Spiff, al que Emo (que se encontraba recuperándose en el hospital) había identificado como el asesino de Bobby Washington. Y todo porque este último se negaba a ayudarles a traficar con armas...

A pesar de que se encontró el arma de Hickman en el apartamento de Spiff, parece ser que no existía relación entre ambos asesinatos. Y más aun al saber que hacía casi cinco horas se había encontrado en el jardín de Yo Money, un conocido cantante rapper, el cuerpo inerte del oficial René García, asesinado con el mismo *modus operandi*.

Ya en mi mesa, cogí una hoja del cajón derecho y escribí el informe de los últimos acontecimientos, con ayuda de mi libreta. Cuando acabé, se lo entregué a Hal para que se hiciera cargo de ello. Mi siguiente parada fue el SID, donde Chester me entregó los resultados del análisis balístico, así como los del pegamento, que resultó ser un compuesto de lo más corriente. Antes de irme, me invitó a unirme a Nobles y a ella en el bar Short Stop para tomar algo a última hora.



LA MANSION DE YO MONEY

Como ya no tenía nada más que hacer allí, cogí el coche y me dirigí hasta la casa de Yo Money, aunque más que casa era toda una mansión. Allí pude divisar el lugar donde se encontró el cuerpo de García y aproveché para tomar unas cuantas notas sobre la escena del crimen. Di unas vueltas por la casa, hasta que los amenazantes ladridos de un perro pararon mis pasos. No es nada personal, pero odio los perros. Cuando ya me disponía a llamar a la puerta, un brillo en un parterre me hizo descubrir un zapato rojo de mujer, al que le faltaba el tacón.

Por fin, llamé a la puerta y un enorme guardaespaldas me dejó pasar, previa muestra de mi placa. Dentro me encontré a Yo Money y a una mujer de rojo, que resultó ser su novia. Me di cuenta enseguida de que la chica fumaba demasiado, ya que el cenicero estaba lleno de colillas con manchas de pintalabios rojo. Pensé que podía ser una buena idea hacerse con una de esas colillas, para así compararla con el DNA encontrado en el cigarrillo encontrado en el callejón. Esperé el momento adecuado, que llegó cuando sus improperios hacia la policía se vieron interrumpidos por una súbita llamada de teléfono.



Tras esto, aproveché para interrogar a Yo, que declaró que ayer había tenido una fiesta en casa. Pero mi atención se centró cuando dijo que un tipo llamado Dennis Walker había estado amenazándole por correo y por teléfono, y que incluso había tenido que denunciarlo alguna vez. Antes de irme, pregunté a ambos sobre el zapato rojo que acababa de encontrar, pero ninguno sabía nada.

De nuevo en la oficina, consulté en el ordenador el apellido Walker, en la opción 'Hate Crimes'. Parece ser que era miembro de una secta nazi, Aryans For Justice, liderada por un tal Erik Strauss. Introduje entonces el apellido Strauss, y encontré que su secta, compuesta por entre 400 y 1.000 miembros, tenía a los grupos afroamericanos como uno de sus "centros de atención", por decirlo de alguna manera.



INTENTO DE ASESINATO

Pensé que era hora de hacer una visita a Walker, a ver qué podía contarme sobre el caso. Llamé a la puerta de su casa y se me apareció él en persona. Era una persona algo obesa, con aspecto descuidado y enfundado en una cazadora de cuero negra. Tras mostrarle la placa, me permitió pasar a su morada, por llamarla de alguna manera, ya que a mí me pareció un completo desastre. Además, estaba repleta de referencias al movimiento nazi y tenía de "banda sonora" una música de lo más estridente que no dejaba oír ni mis propios pensamientos.

Intenté en vano interrogarle sobre Yo Money, pero con la excusa de lo alta que está la música, se hizo el sordo, invitándome a que bajase yo mismo el volumen. Y así, justo en el momento en que me di la vuelta, aprovechó para escaparse por la terraza de un salto y salir corriendo, mientras su novia se abalanzaba sobre mí para clavarme un cuchillo. Afortunadamente, la sombra en la pared fue suficiente para que me instinto me impulsase a desenfundar la pistola y apuntarla antes de que se hubiese acercado demasiado. Como veía que no estaba quieta, tuve que gritarle un par de veces para reducirla y esposarla, tras lo cual le leí sus derechos.



CON LA PRENSA EN LOS TALONES

Ya en la oficina, recibí una visita inesperada. Se trataba de la madre de René García, que se encontraba visiblemente nerviosa y enojada. Aunque intenté calmarla, fue en vano, pues no se marchó hasta dar un bolsazo sobre mi mesa. Sobre la bandeja de mi mesa había un memorándum del teniente Block, recordándome que el funeral de Hickman era a las diez de la mañana. Desafortunadamente, la visita a Yo Money me había llevado toda la mañana, así que no pude asistir. Como ya era habitual, rellené otro informe y se lo entregué a Hal. La chica que acababa de arrestar se llamaba Wendy James, así que investigué en el ordenador dicho nombre, para descubrir que, además de pertenecer a la secta Aryans For Justice, se la tenía por la hija de Erik Strauss.

Dado que me había perdido el funeral, decidí ir a ver a Katherine para disculparme y de paso comunicarle los últimos avances sobre el caso, que había pasado de ser un crimen aislado a una posible cadena de homicidios. Antes de despedirme, me advirtió que ella y su hija iban a irse fuera unos días, pero que me llamarían en cuanto regresasen.

Era ya tarde, y dado el día tan ajetreado que había tenido, decidí tomarme un descanso, así que conduje hasta el Short



Stop, donde se encontraban Julie Chester y Sam Nobles. Llegué a tiempo de ver en el televisor del bar cómo Yo Money se defendía de las sospechas que sobre él habían recaído y de cómo la reportera de la KKAT se encargaba de sembrar poco a poco el pánico entre la población. Intentando olvidar por un momento la presión de los acontecimientos, charlé animadamente con Julie y Sam, hasta que de repente apareció el teniente Block, comunicándome que al día siguiente tenía una rueda de prensa en el ayuntamiento e "invitándome" a abandonar el local.

MIERCOLES:
LA INVESTIGACION SE COMPLICA

Miércoles, 9:00 AM. Lugar: el vestíbulo del Ayuntamiento. Antes de enfrentarme a la rueda de prensa, el jefe me informó de que se había encontrado otro cuerpo en Griffith Park, presentando características similares a los anteriores. Sin embargo, esta vez la víctima, una chica afroamericana llamada Jane Doe, no tenía relación con el cuerpo de policía. Llegó el momento de presentarme ante la multitud, que me bombardeó con toda clase de preguntas, sin darme tiempo siquiera a responderlas.

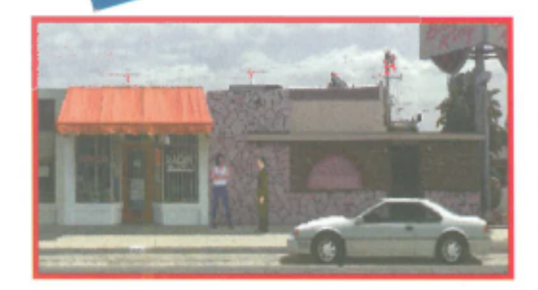
De pronto, se levantó uno de los espectadores, que resultó ser el mismísimo Dennis Walker, atacándome con una barra de hierro. Casi sin tiempo a reaccionar, le apunté con mi arma y le pegué un par de gritos, esposándole rápidamente antes de que pudiera reaccionar.

De nuevo en la oficina, hablé con Hal sobre lo sucedido en Griffith Park, pero me recomendó que mejor fuera a ver al doctor Nobles. Además, me comunicó que había aparecido el coche de García abandonado en la esquina de Hollywood Boulevard con Vine Street, zona que, por supuesto, no era el área de patrulla de García. Rellené el informe de rigor y, tras entregárselo a Hal, fui a ver a Chester para enterarme de nuevas pistas halladas. Parece que los restos de ceniza y de fibra de nylon y lápiz de labios rojos son comunes en todas las muertes.













Al mirar el reloj recordé de repente que debía ir a pasar el examen de tiro antes de que fuese demasiado tarde, así que me dirigí rápidamente a la academia de policía. Tras saludar a Bert, cogí y rellené una hoja de calificación 13.5.0, necesaria para que éste me entregara la munición reglamentaria, así como unos cascos protectores para los oídos. Atravesé la puerta que conducía al campo de tiro, me puse los cascos y tomé posición para disparar a los cartones desde diferentes distancias. Cuando acabé, volví al mostrador a devolver los cascos y Bert me felicitó por la puntuación que había logrado. La verdad es que siempre se me ha dado medio bien eso de disparar, don que me ha sacado de más de un apuro.

Una vez cumplidas las obligaciones, mi intención era examinar el coche de García, para lo cual me encaminé al Impound, el depósito de coches de la policía. Le enseñé la placa a la persona que se encontraba tras la ventanilla (que definitivamente veía demasiada televisión), recibiendo a cambio una contraseña. Repetí la contraseña al encargado que cuidaba los coches y le pedí que me mostrase el coche que andaba buscando. Abrí la puerta y, tras un rápido examen al interior, lo único que obtuve fue un recorte de periódico en el que aparecían dos anuncios: el del Bitty Kitty Club (un bar de alterne) y el del 3rd Eye Theatre (un cine antiguo).

Antes de investigar en esos sitios, me pasé por el depósito a ver a Sam Nobles, al que pregunté sobre Jane Doe. Este me dijo que el cuerpo presentaba los mismos síntomas que los anteriores: quemaduras, pinchazos, pegamento y una mutilación (esta vez del antebrazo derecho). En cuanto al cuerpo de García, lo mismo, sólo que a él le habían extraído a la fuerza un molar de su boca. Así pues, parece que al asesino le gustaba quedarse con un "recuerdo" de sus víctimas.

VISITANDO NUEVOS SITIOS

Ahora sí, me dirigí a Hollywood & Wine, donde nada más llegar interrogué a un transeúnte sobre el caso, aunque lo único que me dijo es que había visto a una chica conduciendo un coche patrulla. Entré en Ragin' Records, una tienda de discos cuyo escaparate daba a esa calle, a preguntar al encargado, pero sin éxito. Me metí entonces en el Bitty Kitty Bar, donde, tras enseñar la placa, interrogué a la chica de la barra. Dado que sus respuestas no eran muy alentadoras, le enseñé el zapato rojo, con lo que conseguí que me dijese que quizás Barbie Cann, la encargada del local, sabría a quién pertenecía. Puesto que en ese momento no se encontraba allí, me instó para que regresase más tarde. Antes de irme, le ofrecí fuego para su cigarrillo con el mechero que había sobre la barra y le enseñé el recorte de periódico. A la salida del bar pude ver cómo alguien hurgaba en mi coche y cómo salía corriendo al yo increparle. Cuando fui a abrir la puerta, comprobé que habían arrancado el retrovisor lateral, que recogí maldiciendo entre dientes.

La visita al parque Griffith era obligada, así que hacia allí me encaminé. Un hecho que me llamó la atención fue que había un perro junto al lugar del crimen, justo de lo que antes me había hablado Sam. Como no me dejaba acercarme lo suficiente (¿he dicho ya que odio los perros?), le asusté con el reflejo del sol gracias al espejo retrovisor recién deteriorado. Ya junto al árbol, observé una zona donde había tierra removida, así que escarbé un poco con la mano hasta dar con un hueso, que a simple vista parecía humano. Con sumo cuidado, lo introduje en una bolsa para un posterior análisis. Como intuía que podía ser una pista importante, lo llevé rápidamente al SID, pero allí Chester me dijo, aparte de las últimas noticias, que mejor se lo entregase a Ted, en el departamento de propiedades. Como vi que estaba cerrado, decidí llevárselo directamente al doctor Nobles, aunque antes me pasé por mi despacho para rellenar y entregar a Hal el último informe sobre el caso.

DOS NUEVAS MUERTES

Cuando llegué al depósito, encontré a Sam y Sherry en actitud algo comprometida sobre la camilla de la sala de autopsias. Tras una serie de explicaciones algo borrosas, Nobles me contó que habían encontrado dos cadáveres más, asesinados con el *modus operandi* que ya empezaba a ser de lo más común. Los cuerpos, de un hombre y una mujer, se hallaron desnudos en un coche abandonado cerca de Hollywood & Wine y uno de ellos tenía unas medias alrededor del cuello (aunque de nuevo la causa de la muerte parecía envenenamiento). Un detalle importante fue el hecho de que las medias no parecían pertenecer a una mujer, como hubiese sido de esperar, sino a un hombre. Como ya tenía toda la información







que quería, le entregué el hueso y me fui rápidamente a la zona de Hollywood a investigar estas últimas muertes.

Lo primero que hice fue hablar de nuevo con el encargado de Ragin' Records, que me contó cómo descubrió los cuerpos. Tras esto, me dirigí al Bitty Kitty, donde tuve la suerte de encontrarme a Barbie Cann, con quien deseaba hablar desde hacía rato. Tras identificarme, intenté extraerle información, pero dado que parecían no gustarle los interrogatorios, intenté una aproximación más sutil. Tras charlar un rato con ella, la mostré el zapato rojo con esperanzas de que ella supiese a quién pertenecía, pero lo que me dijo fue que le parecía demasiado grande, incluso para una chica.

Era ya tarde, así que conduje hacia casa en busca del ansiado descanso. Sin embargo, al pasar junto al depósito, vi algo de jaleo, así que detuve el coche para ver qué pasaba. Lo que encontré fue a mi "querida" reportera de la KKAT intentando sacar información de Sherry, la secretaria de Nobles. Mi reacción fue inmediata: sacar a Sherry de allí y recriminarla por facilitar información confidencial a la prensa. Aun así, como se la veía asustada, la acerqué a su casa, que quedaba cerca de la mía.

JUEVES: NUEVAS PISTAS

La primera visita que realicé a la mañana siguiente fue a Sam, en busca de los resultados sobre el análisis del hueso. Efectivamente, me confirmó que era humano y que el DNA coincidía con el de una de las víctimas. Justo lo que pensaba.

Puesto que hoy ya estaba abierto el cine 3rd Eye, me dirigí hacia allí. En la ventanilla de entrada me encontré con un personaje de lo más peculiar, que según me dijo, se llamaba Mitchell Thurman y era el propietario del cine. Tras identificarme apropiadamente, me invitó a pasar al interior, donde le formulé unas cuantas preguntas. Como insistió tanto en que no tenía nada que ocultar, me instó a echar un vistazo por su propiedad, pero lo único





que me atrajo la atención, además del insoportable olor del lavabo de caballeros, fue el vestido rojo colgado en el cuarto de baño de señoras.

De vuelta a las oficinas, hablé sobre el curso de las investigaciones con Chester (en el SID), Hal y el teniente. Este último me hizo una pregunta clave: "¿Existe alguna seguridad de que el asesino sea una mujer?". Evidentemente, y teniendo en cuenta las últimas averiguaciones llevadas a cabo, contesté que no.

Salí de allí y una corazonada me hizo volver al callejón del primer crimen, pero lo único que encontré nuevo fue una cuerda sobre unas cajas, que cogí por si me servía en alguna ocasión.

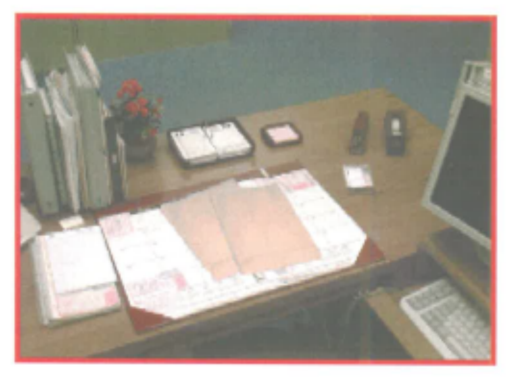
Continuando con mis pesquisas sobre los dos últimos crímenes, me dirigí al Impound, donde, tras identificarme, me mostraron el coche en que habían sido encontrados los cuerpos. Puesto que en su interior no vi nada relevante, lo único que hice fue apuntar la matrícula en la libreta: California, E 2BSY669. Tras introducirla en el ordenador de la oficina (en la opción 'DMV'), descubrí que pertenecía al Centro de Salud del distrito, así que fui hasta allí.

EL CENTRO DE SALUD

Un pasillo me condujo hasta una señorita tras un mostrador. Una vez me hube identificado, le pregunté si sabía a quién pertenecía el coche con la matrícula que tenía apuntada y me respondió que a Luella Parker, una de sus empleadas sociales. Dado que me dijo que no la había vuelto a ver desde el lunes y que la descripción que me facilitó coincidía con la que me suministró Nobles, deduje que uno de los cuerpos hallados muertos en el coche era el de ella. Pedí permiso para echar un vistazo a su despacho, que se encontraba a mano derecha. Tras examinar cuidadosamente el lugar, me quedé con dos sobres y una cinta de cassette que se encontraban sobre su mesa. La cinta era lo último de Yo Money y tenía aún el ticket de compra de Ragin' Records, mientras que los sobres contenían las fichas personales de Barbie Cann y de Mitchell Thurman. Vaya, vaya, parece que las cosas empezaban a encajar.

A mi salida del despacho interrogué a la señorita del mostrador sobre Cann y Thurman. Sobre la primera, dijo que Luella se estaba encargando de un asunto concerniente a su separación y, sobre el segundo, dijo que era un tipo algo extraño que tuvo problemas familiares en su infancia y que la última vez que le vio fue también el lunes.











VOLVIENDO SOBRE MIS PASOS

Puesto que estos últimos descubrimientos "invitaban" a realizar tres visitas, decidí ir primero a Hollywood & Wine para matar dos pájaros de un tiro. Entré en Ragin' Records y, tras mostrarle el ticket de compra, lo que hizo fue descambiarme la cinta de Yo Money por una baqueta para tocar la batería. Nunca se sabe cuándo puede venir bien una baqueta.

En el Bitty Kitty bar hablé con Barbie Cann sobre Luella y confesó que esta última le estaba ayudando a conseguir la custodia de su hija. Además, dirigió una serie de improperios hacia su ex-marido, que curiosamente era oficial de policía.

Mi siguiente parada fue el cine de Mitchell Thurman. Nada más verle, se lamentó ostentosamente sobre el destino de Luella (¿no debería no saber nada en teoría?), lo cual me hizo sospechar. En las preguntas y respuestas que siguieron apareció su perro, del que según él, decían que había matado a una persona para no pasar hambre. Acto seguido, me invitó a una taza de té, que, aunque estaba bueno, tenía un sabor algo amargo. Entonces, me sugirió ver una película en su auditorio. Sin comerlo ni beberlo, me encontré sentado en una butaca, con las luces apagadas.

Fue entonces cuando me pareció ver, sentada en otra butaca, a una mujer algo robusta vestida de rojo, fumando sin parar. Pero no puedo asegurar si fue o no un sueño, porque al rato Mitchell me despertó y me echó del cine, diciendo que me había perdido la película. Aún estaba soñoliento... ¿tendría alguna clase de somnífero el té que acababa de tomarme?

Regresé al parque Griffith, donde me encontré otra vez con el perro de la otra vez. Como ya estaba empezando a hartarme y además consideré que podía ser un peligro que estuviese suelto, cogí la cuerda y, recordando mis tiempos de cowboy (¿?), le eché un lazo. Sin embargo, el perro no estaba dispuesto a dejarse coger así como así, por lo que empezó a arrastrarme por todo el parque y parte de sus alrededores. Al final, consiguió escabullirse en un callejón con una reja que me recordaba a una jaula.









PELIGRO TRAS CADA PUERTA

Como el lugar me pareció sospechoso, abrí una doble puerta que allí daba con ayuda de la palanca de mi kit y me introduje por ella. Puesto que estaba todo muy oscuro, encendí mi linterna y examiné el lugar. Hallé dos puertas y ambas estaban cerradas, pero dado que una parecía cerrada por el otro lado, lo intenté con la que tenía pomo. Gracias al cuchillito que llevaba en mi kit, pude engañar a la cerradura y abrir la puerta. Esta conducía a unas escaleras de subida que acababan en otra puerta, aunque esta vez entreabierta.

La cosa me daba mala espina, así que recurrí al ingenio para salir airoso de la situación. Con el pegamento que había comprado, pegué la baqueta al espejo retrovisor, con lo que conseguí un artilugio para mirar por la puerta sin necesidad de abrirla y entrar. Como suponía, el perro me estaba esperando, por lo que esperé a que no hubiese moros en la costa.

Me encontraba en una pequeña cocina, que parecía en general bastante arreglada. Algo me indujo a abrir la nevera, donde contemplé una visión estremecedora: dentro del frigorífico estaba la cabeza seccionada de un hombre de mediana edad. Fue en ese momento cuando comprendí que me encontraba en la casa del asesino al que había estado buscando durante todo este tiempo.

Dispuesto a solucionar el caso de una vez por todas, inspeccioné el resto de la casa, hasta encontrarme frente a frente con el perro en el pasillo, impidiéndome ir más allá. Como parecía tener cara de comerse cualquier cosa, le arrojé el bote de tranquilizantes de Hickman, que, afortunadamente, se comió, quedándose dormido al poco rato. Así es como llegué a una especie de dormitorio, en el que había un armario de madera. Tras abrirlo, descubrí un zapato rojo que hacía pareja con el que encontré en el jardín de Yo Money. También había una alfombrilla, que, al deslizarla, dejaba al descubierto una trampilla.

Abrí la trampilla y descendí la escalerilla, que daba a una especie de almacén. Como vi que ya no podía retroceder, salí de allí y fui a dar a la sala de proyecciones propiedad del señor Mitchell Thurman. Mis sospechas eran cier-

tas: ya tenía al asesino de mi amigo Robert y del resto de víctimas que dejó a su paso.

LA "MUJER" DE ROJO

Me fijé que en una de las butacas había una mujer que parecía inconsciente. Mi primer pensamiento fue regresar al coche para pedir refuerzos por radio, pero la salida del cine se encontraba cerrada. Me encontraba atrapado y sin saber si el asesino se encontraba o no conmigo. Busqué por el mostrador alguna llave que pudiera abrir la puerta principal, pero sin éxito. De pronto, reparé en las latas de refresco que se encontraban en la parte superior, para descubrir que una estaba suelta. Al cogerla, escuché un ruido en su interior, lo que me hizo abrirla y dar con una llave maestra. Sin embargo, tampoco pude abrir con ella la puerta de salida a la calle, así que volví a echar un vistazo por los cuartos contiguos.

Nada más entrar en el lavabo de señoras, me llamó la atención el hecho de









que ya no estuviese colgado el vestido rojo. Eso sólo podía significar una cosa: el asesino se encontraba actuando en estos momentos. Intenté abrir el dispensador de toallas, pero se encontraba cerrado. Probé con la llave y... ¡bingo!, di con la aguja hipodérmica que Mitchell empleaba para envenenar a sus víctimas. La introduje en una de las bolsas de plástico, como prueba concluyente que contribuiría a encerrar a Thurman.

Al abrir la puerta del auditorio, llegué a tiempo de ver cómo lo que parecía una mujer vestida de rojo se llevaba a la mujer que vi antes inconsciente. Evitando ser visto, me dirigí a la puerta del fondo, que aunque estaba cerrada pude abrirla con la llave maestra. Sin embargo, el interior estaba tan oscuro que tuve que volver a utilizar mi linterna, justo para ver cómo aquella mujer me pegaba tal puñetazo que me hizo perder el sentido.

Cuando recobré el conocimiento me encontraba tendido en el suelo de la salita de estar, atentamente vigilado por mi "amigo" el perro. Parece que estoy condenado a tenerle conmigo en todas partes... Intenté levantarme, pero parece que al perro no le hacía mucha gracia la idea, así que intenté otra estrategia. Me fijé que bajo el sofá había una pelota de plástico, que probablemente era uno de los juguetes del perro. Así que, cruzando los dedos, cogí la pelota y la tiré por la ventana. Afortunadamente, el perro siguió a su instinto y se lanzó tras ella, dejándome vía libre.

Al levantarme me di cuenta de que aquella "mujer" me había vaciado los bolsillos y me había quitado todo lo que llevaba encima. Como me encontraba indefenso ante Thurman, salí en busca de algo con lo que poder defenderme en caso de que volviese a atacarme. Me dirigí a la cocina y, por desgracia, volví a abrir el frigorífico. Sin embargo, esta vez me fijé que la cabeza tenía algo amarillo metido en la boca. Procurando no tocar el cuerpo (o mejor dicho, lo que quedaba de él), extraje el objeto, que resultó ser un encendedor.

UN FINAL DE INFARTO

Un mechero no era suficiente, así que seguí buscando. Entré en un cuarto de baño que poseía un pequeño armarito para medicinas, pero que en ese momento sólo contenía un bote de laca en spray. Mejor esto que nada, pensé, así que lo cogí. Prosiguiendo con mi búsqueda, regresé al dormitorio del armario, pero cuál fue mi sorpresa cuando descubrí a Mitchell Thurman, en su papel de "mujer de rojo", inclinada sobre el cadáver descuartizado de una persona.

Intenté acercarme para reducirle por la espalda, pero mis zapatos me delataron. Thurman se dio rápidamente la vuelta y se dirigió hacia mí con paso firme blandiendo un cuchillo. Sin apenas tiempo de reaccionar, hice lo primero que se me pasó por la mente: aplicar el encendedor al aerosol, a modo de lanzallamas casero (he de reconocer que lo había visto hacía relativamente poco en una película). La súbita llama que surgió alcanzó y frenó a Thurman, que se tiró al suelo con ánimo de intentar sofocar el pequeño incendio que se había producido en su peluca y su vestido. Gracias a esto, pude reducirle y arrestarle por los cargos de homicidio múltiple en primer grado e intento de homicidio hacia mi propia persona.

El resto ya es historia. El arresto me valió la felicitación personal del alcalde y la medalla al valor. En cuanto a Thurman, puedo asegurarles que no volverá a las andadas. Al menos, durante muchos, muchos años.

SERGIO CABRERA

FULL THROTTLE

TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR: **ERBE**

Full Throttle

LLEGA EL REY DEL ASFALTO

De pequeño tuve la mala suerte de formar parte de una familia adinerada y burocrática, con un nombre de esos de quince apellidos bisiestos, que prefiero no recordar, en la que todo el día había que actuar de manera correcta y con unos modales de príncipe. La verdad es que ese mundo no era para mí, pues desde muy joven tenía un alma rebelde a la que no le gustaba que la controlaran día y noche.



Ya durante mi pubertad descubrí esa maravillosa máquina, que sobre dos ruedas iba a significar tanto en mi vida: la moto.

Durante todo el día me desplazaba de un lugar a otro de la ciudad a bordo de mi motocicleta, desatendiendo los estudios y las obligaciones, con la consabida regañina de mis padres, que, por supuesto, me entraba por un oído y me salía por el otro. En mi mayoría de edad decidí que esta situación no podía durar más tiempo, así que rompí mi hucha y con los ahorros que había estado guardando durante toda mi vida, me compré una moto de las de más cilindrada, y con lo que había aprendido de mecánica, la truqué convenientemente para conseguir más velocidad y potencia. Recogí mis bártulos, rompí mi uniforme de universidad y me lancé a la carretera a hacer lo que en realidad deseaba: ser el rey del asfalto. El camino no fue de rosas precisamente, ya que tuve que luchar a bordo de mi montura metálica con cientos de motoristas a base de cadenazos, patadas y, en algunos casos, golpes de motosierra, pero la cuestión es que conseguí alzarme con el liderazgo de una de las bandas más poderosas del desierto, los Polecats y lo mejor de todo esa que ya no me iban a llamar por el nombre con el que nací, sino como Ben, el jefe de los Polecats.

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

El año actual es el 2050. Dos importantes personajes viajan en un hovecraft por la carretera principal del desierto. Estos "p´Ajaros gordos" son ni más ni menos que el señor Malcolm Corley, presidente de la todopoderosa industria automovilística Corley Motors, y Ripburger, su mano derecha. La conversación que están manteniendo no es para nada amena, ya que Malcolm Corley sospecha que Ripburger intenta conspirar contra su vida para alzarse con el poder en la compañía y ser el único mandatario, pero el problema es que carece de pruebas para demostrarlo. Más de una vez se lo ha insinuado; por supuesto, Ripburger lo ha desmentido como si fuese una ridiculez. Pero Malcolm es demasiado listo como para que le engañen. También sabe admitir cuando hay en una persona afán por superarse y llegar cada día más y







más arriba, aunque sea a costa de los demás y eso es muy loable. Pero lo que Corley desconoce es que Ripburger ya tiene trazado un plan y que dentro de muy pocos días será llevado a cabo. Para eso, debe encontrar antes a ciertas personas que le sirvan como ratones para su trampa. Y como suele pasar al principio de todas las historias la suerte le da de cara al malo, pues justo en el momento álgido de la conversación, una banda de motoristas pasa, literalmente, por encima del hovecraft bajo la sorpresa de todos los que están dentro de él. Corley, que a pesar de tener ya casi noventa años, tiene un corazón joven, manda al chófer que los persiga. La carrera termina en un viejo y destartalado bar de carretera en el que están todas las motos aparcadas en fila delante de la puerta. Malcolm le ordena a Ripburger que permanezca en el coche; acto seguido se interna en el edificio.

Ripburger, nervioso por la tardanza del presidente, se dirige al bar, sus ratones han mordido el queso, pero la sorpresa es mayúscula, al ver cómo Malcolm se lo está pasando bomba con la banda. El plan no puede esperar más, así que, demostrando sus habilidades como orador y hombre de negocios, le propone un negocio tentador al jefe de la banda, Ben, que, aunque en un primer momento se negó al trato argumentando que los Polecats no estaban a la venta de nadie, al final decidió hablar con él en la parte trasera de la casa. Una vez fuera de la casa, Ripburger le hizo una señal a sus guardaespaldas, que Ben no llegó a percibir.

Por última vez, el segundo al mando de Corley Motors le ofrece el trato, pero tras la segunda negativa no tiene otra opción que seguir con su plan de una manera algo menos ortodoxa, pero igual de efectiva. De repente, un tremendo golpe en la cabeza de Ben le hace perder el sentido. Los esbirros de Ripburger hacen creer que el líder de los Polecats ha aceptado el trabajo y que se va por su cuenta, así que la banda se dirige hacia otro lado: el plan de Ripburger está en marcha.

SIN BANDA Y MAGULLADO

Los siguientes momentos de lucidez para Ben no iban a ser muy agradables, ya que se encontraba dentro de un contenedor de basura, con todos los desperdicios del bar. Como el lugar no era del todo acogible le propinó un buen puñetazo a la tapadera con lo que ya se encontraba de nuevo al aire libre. El siguiente paso sería saber qué había pasado con los demás, así que se montó en su moto dispuesto a salir a todo gas, pero sus llaves habían desaparecido y el único lugar donde podía buscarlas era en el bar. Llamó a la puerta varias veces, pero nadie contestaba; sin embargo, a través de la ventana podía ver al camarero limpiando un vaso con aires de nerviosismo. Al final, Ben optó por utilizar el método de la patada, que siempre le había funcionado. Tras una ligera caricia con la bota, la puerta quedó colgando por sus goznes. Una interesante conversación comenzó entre el barman y Ben, que cada vez notaba con más claridad que aquel tipo le estaba dando largas. Al final, la opción salvaje fue la que prevaleció, y agarrando la argolla que colgaba de su deforme nariz, estampó su cara contra la barra, el camarero casi se lo hizo encima, pues sabía que los Polecats no se andan con chiquitas; así que le devolvió las llaves y le dijo que aquellos tipos le dijeron que le tenía que hacer perder tiempo para asegurar su escapada. De nuevo motorizado, Ben se dirigió al sur para ver si encontraba algún rastro de sus perdidos colegas, pero únicamente iba a encontrar a un desconocido motorista con ganas de bronca: tres puñetazos bien dados en todos los morros y unas cuantas patadas a su radiador bastarían para dejarle tirado en la carretera y con ninguna gana de más peleas. De lo que Ben no se dio cuenta es de que uno de los golpes del motorista fue dirigido a la rueda delantera, dejando el engranaje un tanto suelto, y la perdición de Ben fue hacer un caballito en señal de victoria, ya que el tornillo se desprendió por completo, encontrándose a cientoveinte millas por hora y con una sola rueda, siendo al final el peso de la moto el que prevaleciera sobre los fuertes brazos del protagonista. El roce del eje con el asfalto incendió la moto y Ben salió despedido hacia la cuneta donde cayó inconsciente debido al golpe. Miles de pensamientos y recuerdos atormentaron la cabeza de Ben durante no se sabe cuánto tiempo, hasta que un pequeño personaje lo encontró. Eso es todo lo que recordó has-



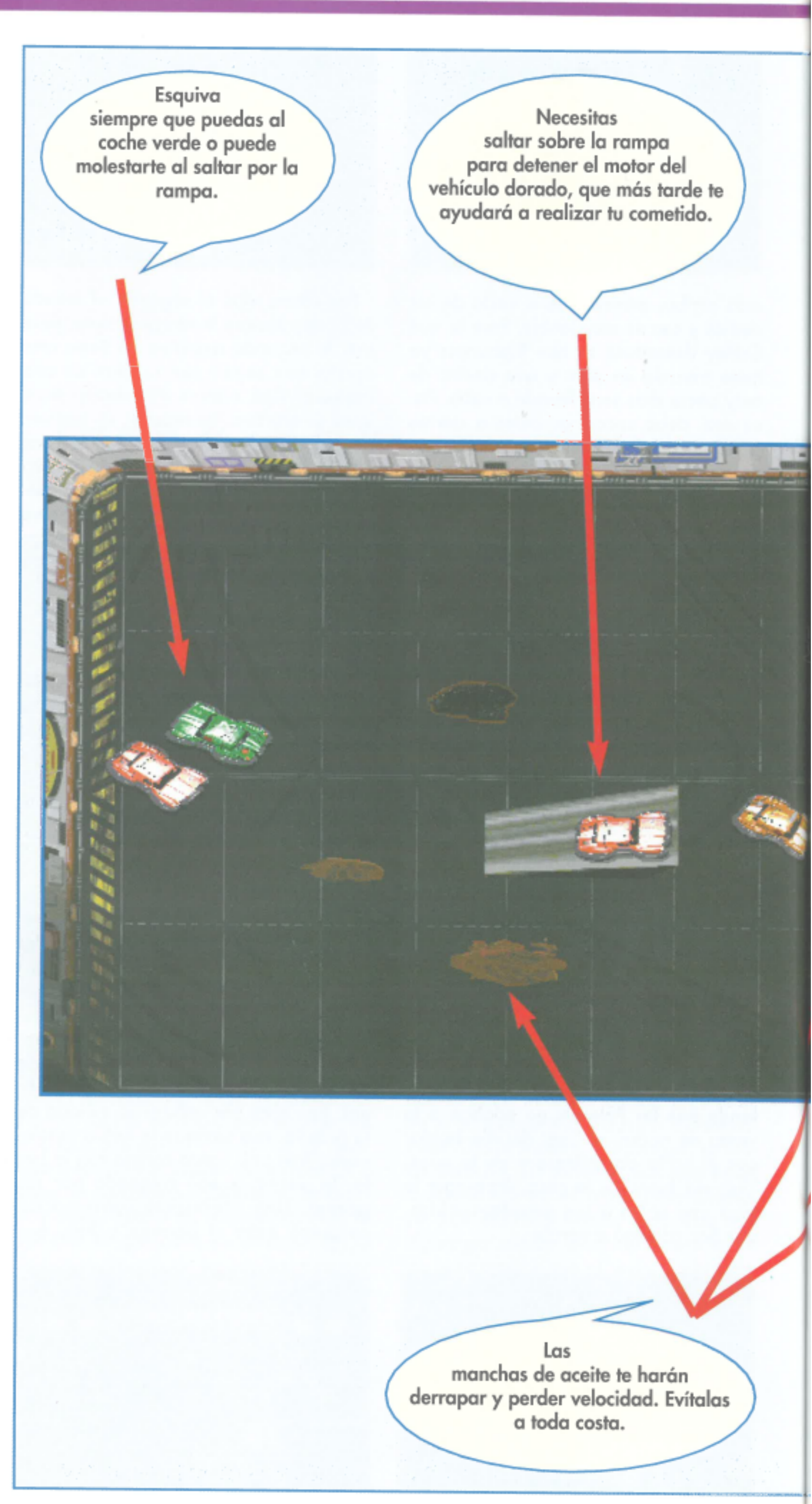


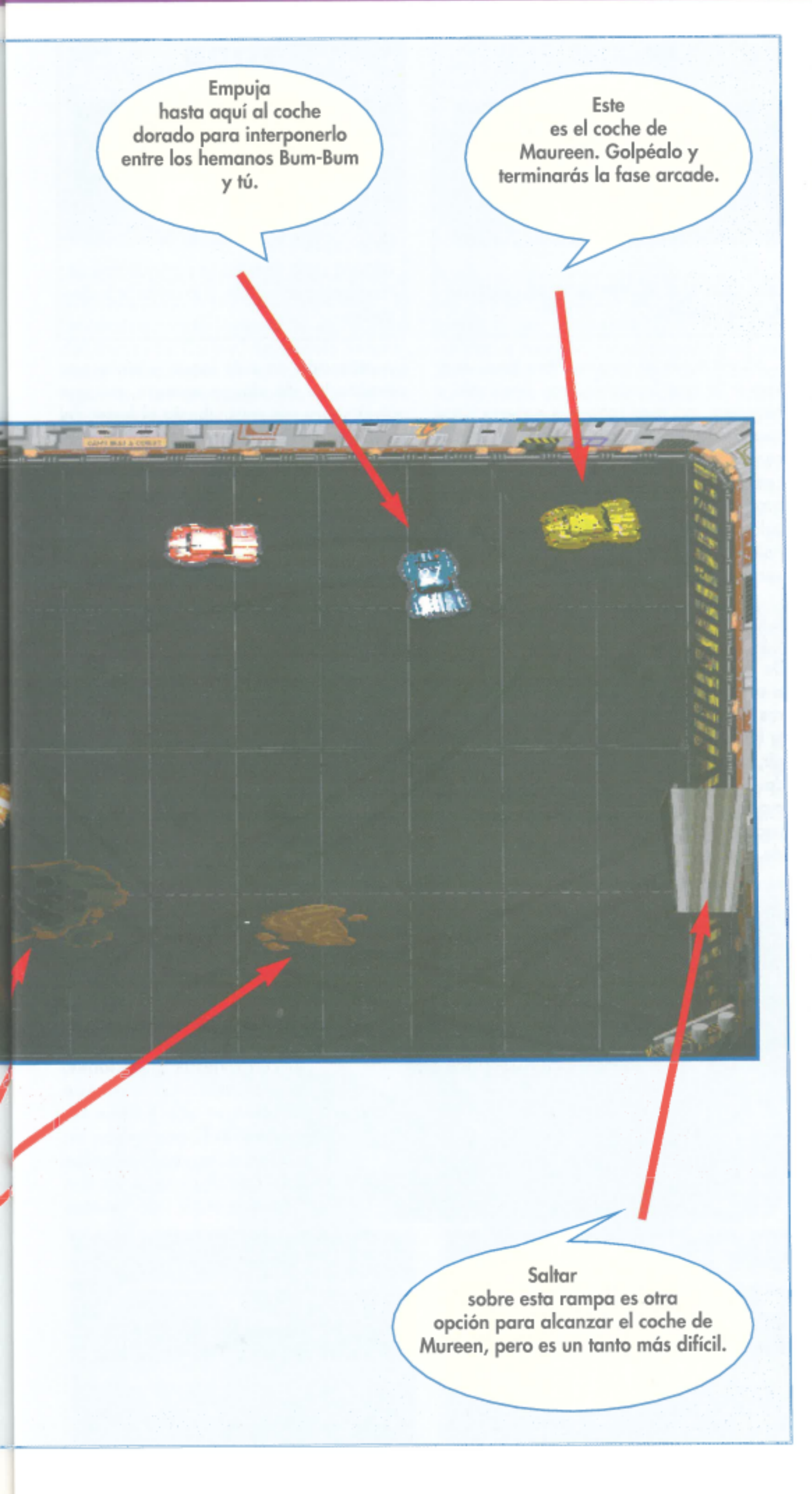


ta que amaneció en un camastro con un extraño personaje a sus pies. La primera acción fue defensiva, pero al ver que era una chica con una máscara antig´As se tranquilizó. Una vez se hubieron presentado, Ben descubrió el nombre de la muchacha, que era Maureen, además, que era una experta mecánica y que le iba a arreglar la moto, únicamente si a cambio le administraba unos utensilios que necesitaba. Le dijo que su soplete se lo había robado el dueño del vertedero que estaba hacia el norte y que sin él no podía hacer nada, así que el primer paso iba a ser ése. Nada más salir de la caseta se encontró con la pequeña muchacha que le había salvado la vida, la cual le dijo que no tenía nada que agradecerle, ya que con las fotos que había hecho de él tras el accidente era más que suficiente. Ben le pidió el favor de que le llevara en coche hacia el norte, pero ella le dijo que su coche se había averiado, así que se despidió de ella cortesmente, descubriendo al rato que la misma chica salía a toda pastilla en su automóvil, oculto bajo la choza. Ben juraría desde aquel momento encontrar de nuevo a su salvadora para volver a darle "las gracias". Sin poder hacer nada más se dirigió hacia el norte en busca del soplete.

TRES OBJETOS PARA LA MOTO

Tras unos minutos andando, y ya totalmente recuperado del golpe gracias a la brisa nocturna, llegó hasta una caravana en la que se oían por encima de una radio, los sonidos de alguien soldando metal. Tras inspeccionar el lugar, Ben llamó a la puerta. El sonido de un montacargas fue precedido a la respuesta de un gordo y seboso personaje que apareció con cara de pocos amigos y peores ganas de tratar con gente. Comenzó a hablar con él y resultó curioso que nada más nombrarle a Maureen, ya supiera el tema del soplete robado y se autoexculpara sin que nadie lo hubiera acusado. Tras eso, cerró la puerta y volvió a oírse el sonido del montacargas. Ben decidió llamar de nuevo a la puerta. Una vez que atendió el inquilino de la caravana, no tuvo ningún reparo en presentarle a su bota de la talla 45, de la manera menos ortodoxa que se le ocurrió, es decir, con un somero patadón a la puerta, con lo que la derrumbó, con el gordinflón debajo de ella. Ben comenzó a investi-





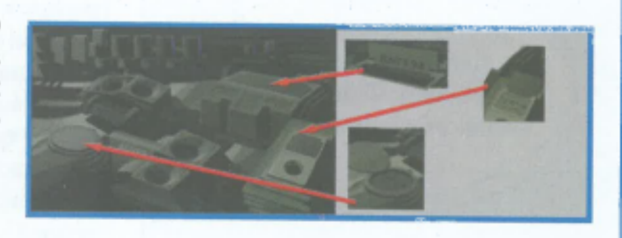
gar la casa-vehículo, encontrando un filete en la nevera y una ganzúa en uno de los armarios. Lo que no dejaba de intrigarle es el sonido de un ascensor, así que comenzó a inspeccionar cuidadosamente todos los rincones hasta que descubrió que la mesilla que había junto al refrigerador era un elevador que llevaba a un subterráneo, bajo la caravana, en el que pudo ver una serie de estatuas hechas con despojos metálicos y, entre ellas, el soplete. El siguiente encargo de Maureen fue conseguir combustible, ya que el depósito de la moto se había agujereado y había perdido toda la gasolina. Por suerte, hacia el oeste se encontraba una refinería de petróleo y qué mejor lugar que ese para encontrar el preciado líquido. Antes de irse de la cabaña, Ben recogió el bidón y un tubo de goma. Al llegar a la refinería, encontró una valla electrificada y una verja con un enorme y recio candado. Utilizando la ganzúa no tuvo mayor problema. Antes de entrar recogió el candado abierto por si le podía servir alguna vez.

¿GASOLINA?

Una vez dentro, descubrió un enorme complejo lleno de enormes contenedores, pero la sorpresa fue mayúscula, pues al tocar la escalera de uno de los contenedores saltó la alarma haciendo que una de las naves de la policía que patrullaba la zona constantemente fuera hasta el lugar de los hechos en busca de algún malhechor. Ben, pensando que la única salida era esconderse, se ocultó tras unas cajas que había a la izquierda desde donde estaba y esperó a ver qué ocurría. La nave se posó y los vigilantes, al ver que no estaba en la base de contenedor, decidieron subir a la parte superior. Esta era la oportunidad que Ben estaba esperando. De manera sigilosa, nuestro protagonista se acercó al vehículo de los policías, abrió la tapa del depósito y mediante el tubo de goma unió el bidón que tenía con el depósito. Un fuerte chupetón y ya tenía la gasolina que necesitaba para su moto. Lástima que tuvo que pegarse el carrerón de su vida tras ser descubierto por sus perseguidores, pero por fin lo consiguió. Lo último que debía conseguir eran unas horquillas para arreglar el eje delantero. El último lugar que me quedaba por visitar era el vertedero, aunque para entrar lo iba a tener un tanto difícil, ya que momentos antes se había cargado de un portazo al dueño, pero Ben era un hom-

LAS PARTES DE LA MOTO

Tras conseguir robar la moto que se ofrecía como premio en el campeonato en homenaje a Malcolm Corley, tienes que buscar todas las combinaciones numéricas posibles que se hallan escondidas en todos los recovecos.



Apúntalas todas, ya que posteriormente te servirán para abrir la caja fuerte del despacho de Malcolm Corley, en la que encontrarás objetos muy valiosos.



TODD

El dueño del vertedero. Le ha robado el soplete a Maureen y sin él se ha visto imposibilitada para arreglar la moto de Ben. Si consigues persuadirle, a lo mejor te lo devuelve.

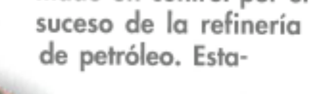


bre de recursos. Al llegar vio que la situación era un tanto más peliaguda de lo que en un principio pensaba. Una cadena que abría la verja, pero que desgraciadamente no la sostenía, y hacían falta dos personas para conseguir entrar, o una inteligente. Colocó el candado en la verja para impedir que subiera y así pudo escalar por la cadena, hasta entrar en el recinto. Demasiado tranquilo, pensó Ben, pero bajó hacia un montón de chatarra que había en la parte central, pero al ir a llegar hasta allí, descubrió un enorme y hambriento bulldog que veía en Ben un plato exquisito. Por suerte, consiguió llegar hasta la muralla, lejos del alcance del perro. Tenía que deshacerse del animalito, así que bajó de nuevo, esta vez más en silencio, y se dirigió a la zona de coches abandonados, metiendo el filete que tenía, en el más cercano. El gracioso animalito no pudo desatender tal reclamo, así que se metió en el coche en busca de aquel sabroso manjar. Ben volvió corriendo hacia la muralla, y desde allí fue a la derecha hasta la grúa. Entró en ella y, tras familiarizarse con los controles, colocó el imán encima del coche en el que estaba el perro guardián y lo activó, dejando colgado al chucho varios metros por encima del suelo.

Ahora tenía el camino libre para conseguir lo que buscaba. Tras llevárselo a Maureen, no tuvo más que esperar unos cuantos minutos hasta que vio a su mecánica preferida bajando la plataforma con su moto reparada. Tras darle las gracias, Ben se subió en su montura y salió a toda velocidad en busca de los Polecats, no sin antes presentir que volvería a ver a esa preciosa muchacha.

LA CONSPIRACION SURTE EFECTO

De nuevo, Ben estaba libre para moverse a sus anchas por toda la red de carreteras del condado. ¿Libre?, ¡no!, justamente hacia el sur, lugar al que se debía dirigir, se había formado una condensación de patrullas de policía, que habían formado un control por el suceso de la refinería de petróleo. Estaba atascado en este lugar y tenía que despistarlos de alguna manera, así que volvió sobre sus pasos hacia el lugar del incidente y volvió a hacer saltar la alarma. El movimiento de tropas fue inmediato, dejando la carretera libre para que Ben pasara con su moto. A los pocos kilómetros de viaje, nuestro protagonista llegó a un viejo motel de carretera en el que por fin logró divisar a los miembros de su banda. Nada más llegar, la sorpresa de los Polecats fue inmediata, ya que creían que Ben había elegido hacer un trabajo en solitario para Ripburger, pero tras cruzarse unas palabras entre ellos, se solucionó el malentendido. Ahora el próximo paso era encontrar a Malcolm Corley y a Ripburger para pedirles explicaciones por varias cosas; primero y principal, por el golpe que recibió a traición en la cabeza, ya que alguien tenía que pagar por eso; y segundo, por el supuesto trabajo que no era tal, así que Ben se puso a buscarles por los alrededores.



Mientras tanto, a la salida de las letrinas, Mr. Corley acababa de hacer sus necesidades y ya tranquilo decidió contemplar la noche. Un siniestro personaje se acercaba por la espalda de manera sigilosa con aviesas intenciones: era ni más ni menos que Ripburger que estaba levantando su bastón con intención de asestar un golpe mortal. Lo que ninguno de los dos sabía era que entre los arbustos

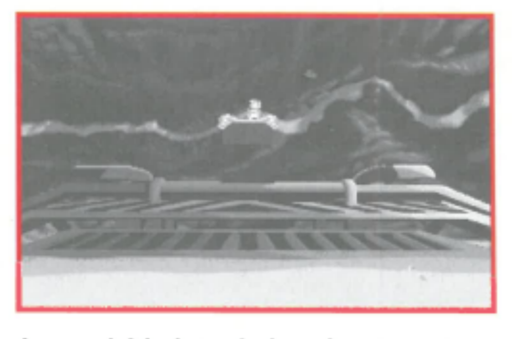












estaba la joven fotógrafa que rescató a Ben, tomando fotos como una loca. El bastonazo acertó justamente en la nuca del distraído Corley, dejándole inconsciente y malherido en el suelo. Mientras tanto, de los arbustos salió uno de los guardaespaldas de Ripburger con la muchacha agarrada del brazo.

Ripburger le dio varias órdenes: deshacerse de esa niña, cogerle la cámara y ahora que estaba muerto Malcolm Corley, acabar con su única hija y posible heredera de Industrias Corley Motors. El esbirro preguntó a Ripburger quién era la incauta que debía ser eliminada, a lo que su jefe respondió un nombre que a todos nos suena, Maureen Corley.

Al rato, llegaba Ben, ajeno a todo lo ocurrido y quedó sorprendido al ver a Malcolm Corley tendido en el suelo sobre un enorme charco de sangre. Con su último aliento, el anciano empresario le dijo que fuese a buscar a su hija a una vieja casa en la punta norte de la carretera central. Ben preguntó cual era el nombre de la chica y al escuchar el de Maureen no supo qué decir. También le confesó el apodo con el que solía llamarla cuando era pequeña. Tras esto, la poca vida que le quedaba se le escapó con un suspiro. Malcolm Corley había muerto y la presidencia de Corley Motors quedaba vacante. En otra parte, cerca de la cabaña de Maureen, un coche frenaba bruscamente y el esbirro, todavía en posesión de la cámara de fotos se acercó pistola en mano con intenciones de matar a la distraida chica que estaba arreglando otra moto. Por azares de la vida, Maureen miró por el retrovisor de la máquina, justo para ver cómo aquel sujeto la estaba apuntando con un arma. El instinto de supervivencia de Maureen actuó tan rápido como sus reflejos y activando la rampa de la puerta hizo caer al vacío al guardaespaldas de Ripburger. Rápidamente recogió la cámara y desapareció del lugar.

EN BUSCA DE MAUREEN

Momentos más tarde y para no perder la costumbre, Ben no llegaba a tiempo al escenario de los hechos para descubrir la plataforma de la cabaña destruida, una pistola en el suelo y la casa sin nadie dentro. El único camino que le quedaba por seguir era la carretera central, hasta llegar a la casa en la que vivía Maureen. Arrancó la moto y salió rumbo al norte, pero aún existía el problema de la policía que seguía rondando por la zona en busca del ladrón de la refinería, así que había que encontrar alguna manera de pasar desapercibido.

Tras unos momentos a toda velocidad, Ben llegó de nuevo al bar donde había comenzado toda la trifulca, aunque esta vez había un camión aparcado a un lado del edificio. Nuestro protagonista decidió descansar unos momentos y, como veía que el lugar estaba tranquilo, decidió entrar a tomar un trago. Dentro sólo había dos personas, el barman y el presunto camionero, pero una cosa le llamaba más la atención. En la televisión habían comenzado las noticias con un asesinato en primera plana. Ben decidió atender.

El mundo se le vino abajo cuando el presentador dijo que el cadáver era Malcolm Corley y los presuntos asesinos una banda de motoristas llamada Polecats, que ya había sido encarcelada, aunque aún continuaba la búsqueda de su líder, que había desaparecido. Ben comenzó a gruñir como un oso. Alguien le había cargado a él y a toda su banda el cuerpo de Corley y ya empezaba a sospechar quién podía haber sido y quién iba a pagar por esto. Viendo que el único que podía ayudarle era el malencarado personaje de la mesa de al lado, decidió entablar conversación con él. Tras hablar

BEN



El protagonista de la aventura. Líder del grupo de los Polecats, duro como nadie y valiente como él sólo. Una vez está sobre su moto se vuelve indestructible y todopoderoso, aunque a veces intentan rivalizar con él, encontrándose con un hueso demasiado duro de roer.

MIRANDA



Una joven periodista que, sin quererlo, se ve mezclada en la terrible muerte de Malcolm Corley. Rescata a Ben cuando sufre el accidente en la carretera y saca las fotografías que delatan a Ripburger como el asesino.

LOS HERMANOS BOOM-BOOM



Son los esbirros y guardaespaldas de Ripburger. Normalmente son los encargados de hacer el trabajo sucio con el que su jefe no puede ensuciarse las manos. Perseguirán durante casi toda la aventura a nuestro protagonista y a Maureen, hasta que en el campeonato sufren una trágica muerte.

EMMET

El rudo camionero que ayuda a Ben a pasar el control policial que le busca como presunto asesino, oculto en el maletero. A cambio, le roba a nuestro héroe el manguito que conduce el combustible al motor. Al final, la banda de los Cavefish acaba con él.



RIPBURGER

El malo de la película. Su gran ambición por el poder le llevará a cometer las más atroces acciones, sin pensar en como podrá repercutir en las demás personas, cosa que aunque al principio parezca que le va a salir bien, desembocará en un trágico final.



un rato, descubrió que el camión aparcado fuera era de su propiedad y que se dirigía al norte, así que decidió pedirle el favor de que lo ocultara hasta llegar a una vieja cabaña que había en el margen derecho de la carretera central. El camionero asintió, no sin antes decirle que tendría un precio, aunque todavía no había decidido cuál.

Los dos se encaminaron hacia el vehículo. En uno de los compartimentos introdujeron la moto de Ben y en otro cerca del motor se escondió el mismo. Al poco rato de arrancar, el camión llegó al control policial. La adrenalina corría por las venas de Ben a toda velocidad, a la vez de cientos de preguntas: "¿Y si el camionero se lo piensa mejor y me traiciona?, ¿y si se les ocurre buscar por todos los maleteros del camión?, ¿conseguiremos salir de aquí sin mayor problema?, ¿salvaré a mi banda?, ¿por qué me he levantado hoy de la cama?, ¿dónde está mi mamá?" Por suerte su encubridor tenía una buena explicación evasiva y logró burlar a los agentes sin mayor problema. ¡Por fin un momento de tranquilidad! Ben estaba muy cansado y no le costó nada en absoluto conciliar el sueño.

El ruido de herramientas trabajando le despertó bruscamente, hasta que acto seguido salió del compartimento donde estaba oculto. Ya era de día y se encontraba a las puertas del rancho indicado. El camionero estaba terminando de arreglar un escape de gasolina que tenía en el camión y se estaba disponiendo para seguir su camino, la moto estaba apoyada en un poste a la izquierda. Ben se despidió de él, no sin antes darle las gracias por el favor que le había hecho. Pero fue en el momento en que el camión estaba ya lejos de su alcance, cuando descubrió que su encubridor había usado el manguito de combustible de su moto para arreglar el escape del camión. Ahora sí que deseaba de verdad volver a verle para devolverle "el favor", pateándole el hígado hasta que pidiera clemencia.

EN CASA DE MAUREEN

En vista de que no tenía nada mejor que hacer, entró en la casa en busca de Maureen, pero no había nadie, así que se puso a inspeccionar un poco las habitaciones, hasta que llegó a la de Maureen. Allí vio algo que le heló la sangre. En la pared había, pintado con spray, el símbolo de la banda de los Vulture.

¿Maureen era miembro activo de ese grupo?, entonces, ¿por qué le ayudó si los Polecats son sus enemigos desde hace ya bastante tiempo? Esas eran preguntas para las que aún no había encontrado respuesta, aunque seguro que las hallaría. Sin querer, se apoyó sobre la almohada de la cama y descubrió una palanca. Ben pensó que podía serle útil y así fue, ya que el baúl que tenía a los pies del camastro estaba cerrado con llave, pero forzándolo un poco consiguió saltar el candado para al final encontrar en su interior un manguito. ¡Es justo lo que necesitaba! El sonido de un motor de gran cilindrada le sorprendió y casi al instante asomó la cabeza por el ventanuco de la habitación para ver a Maureen saliendo a escape hacia el sur, por la carretera central. Bajó corriendo las escaleras y agarró el manillar de su moto, al tiempo que la hacía arrancar con una enérgica patada.

Gracias a la superior potencia de su motor, consiguió alcanzarla sin problemas, hasta que cuando intentó hablar con ella, pulsó el turbo de su moto y le dejó allí mordiendo polvo. Ben bajó la mano hasta donde tenía el mismo dispositivo, para ver con sorpresa que Maureen le había robado el suyo, ésta era una jugarreta que no le iba a perdonar jamás.

Como siempre, los problemas venían acompañados. Por el espejo retrovisor vio como el camionero que le robó el manguito, se acercaba a gran velocidad y directo hacia él. Una vez se puso a su altura, ambos hicieron un amago, uno









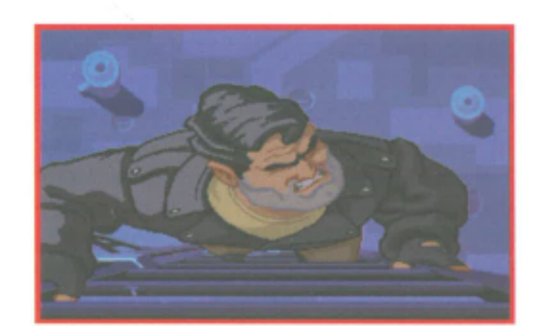
MALCOLM CORLEY



El padre de Maureen y presidente de Corley Motors. A pesar de su edad, está lleno de vida, cosa que tiene en vilo a Ripburger que no puede esperar para alzarse con el poder de la compañía. Al final muere horriblemente, a manos de éste último, haciendo actuar a Maureen que buscará inculpar a Ripburger cuanto antes mejor.

para lanzar la moto fuera de la carretera y el otro para evitar ser lanzado. Al final, la velocidad punta del camión superó la de la moto de Ben, que ahora se hallaba sin dispositivo de turbo.

Nuestro protagonista llegó, casi sin darse cuenta, a una zona con una especie de arco gigante formado con chatarra soldada que únicamente indicaba peligro, ya que había sido creado por los Cavefish, una de las bandas motoristas de la zona, formada por los personajes más curiosos, fanáticos y peligrosos de todo el estado, y que además reunían la característica común de que eran ciegos y veían gracias a unas gafas infrarrojas y computerizadas, que transformaban resonancias en imágenes, todo un invento. Ben echó un momento la mirada hacia atrás y descubrió a un grupo de tres Cavefish en busca de caza. Al ver que él iba sólo y no representaba ninguna amenaza notable, los Cavefish simplemente le adelantaron, hasta que llegaron a ver el camión, cuyo cargamento sí les interesaba y mucho. El camionero llegó a verlos por el espejo retrovisor, justo para descubrir entre las manos de sus perseguidores unas armas de gran calibre que estaban dispuestos a disparar. Sin pensárselo dos veces, desenganchó el trailer, que salió despedido en dirección a los motoristas. El que estaba situado en el centro no pudo evitar el impacto, muriendo en el acto, pero los otros dos, simplemente torciendo a la derecha esquivaron el golpe. Uno de estos, viendo que su caza no se andaba con chiquitas, decidió sacar un lanza-minas y, apuntando correctamente, lanzó una a la parte trasera de la cabina, con tan mala suerte que justo fue a explotar el camión sobre el único puente que cruzaba el gran cañón que separaba las dos mitades en que estaba dividida esta zona. Por desgracia, Maureen sí había conseguido pasar. Tenía que alcanzarla a toda costa para esclarecer todos los malentendidos que hasta ahora estaban recayendo sobre su persona. A unos pocos cientos de metros descubrí el trailer volcado y medio abierto del camión de mi "amigo", lo crucé sin preocuparme demasiado por él, hasta llegar al gran cañón, viendo cómo el puente había sido derribado por una gran explosión. Sin saber qué más hacer me puse a leer el cartel que había a la derecha de la carretera. Una serie de noticias y recortes de periódico bastante antiguos hablaban acerca de Ricky Myran, el único motorista que había conseguido saltar el Gran Cañón sobre una moto de la marca Corley, con la única ayuda de un turbo, la hélice de un hovecraft y una rampa especial, construida por él mismo. Desgraciadamente, también decía que Ricky Myran no podría superar su marca ya que una extraña y hasta ahora desconocida banda de motoristas, la había robado, sin saber nadie la razón.







UN GRAN SALTO

Así que ese era el siguiente objetivo de Ben: atravesar el Gran Cañón. Por supuesto, no iba a ser tan fácil: primero había que descubrir por dónde empezar a buscar. De nuevo volvió a la casa de Maureen, pero nada más llegar, un lujoso hovecraft, conducido por los guardaespaldas de Ripburger salió a su caza, para detenerle los pies. Rápidamente dio un giro de 180 grados y salió pitando en dirección a la carretera central. Los tenía pisándole los talones, así que el único escape posible era la carretera de las minas, lugar predilecto para los motoristas que buscan bronca fácil y repuestos gratis para su moto. Sin embargo, la primera persona que se se encontró fue el padre Torque, un cura renegado, pero con la fe intacta, que antes de Ben había liderado a los Polecats y que, aunque en

MAUREEN

El personaje más importante de la aventura, pues estará al lado de Ben en todo momento. Es la hija de Malcolm Corley y miembro activo de la banda de los Vulture. Al principio creerá que Ben es el asesino, pero pronto le ayudará a desenmascarar al malvado Ripburger.









estos momentos se hallaba retirado, había venido en busca de un poco de acción. Fue él quien le dijo que la rampa de Ricky Myran la habían robado los Cavefish y la habían llevado a su cueva oculta en estas montañas. Nadie hasta ahora, que no fuera Cavefish, la había encontrado, ¡iba a ser un trabajito difícil!

Tras la interesante conversación, el padre Torque desapareció por una de las carreteras de salida hacia la autopista central, dejándole allí solo, mientras se comía la cabeza en busca de una solución factible. Pero no tuvo mucho tiempo para reflexionar, ya que se topó con otro motorista, un tanto escuchimizado, que tenía en su moto algo que le interesaba, un turbo. Amistosamente le preguntó si eso era lo que de verdad estaba viendo, pero en vez de responderle con palabras, lo hizo con hechos, haciéndole tragar más polvo que nunca. Ese canijo estaba sentenciado a muerte. Aceleró todo lo que pudo para darle caza. El siguiente motorista en discordia fue un seboso malayo con una tabla como arma al que le costó un poco arrebatarle el palo. Por fin consiguió arrearle en la cabeza un golpe devastador que le hizo caer de bruces en el asfalto, con su moto a unos cuantos pasos de él. Ben ya estaba armado y con ganas de bronca, así que... que se preparasen todos. El siguiente fue aquel que le dejó atrás, pero esta vez no iba a tener la oportunidad de escaparse de nuevo. Ben agarró el tablón y le asestó un duro golpe en la base de la cabeza que lo dejó inconsciente en el acto. ¡Menudo hallazgo! Aquel pardillo no sólo tenía el turbo para su moto, sino también una enorme cadena, mucho más efectiva que el madero. Una guerrera de la banda de las Vulture con una sierra mecánica fue el último obstáculo que tuvo que superar, antes de encontrarse con un Cavefish en persona.

Debía ir con cuidado, ya que malas lenguas le habían informado de una serie de dispositivos de defensa que tienen las motos de los Cavefish instaladas, como un molesto chorro de aceite que te hace resbalar. Tras unos cuantos mamporros, el motorista cayó vencido y Ben consiguió las gafas computerizadas. Ahora ya podía encontrar la cueva oculta de esta banda. Simplemente, se colocó las gafas y comenzó a inspeccionar la zona, fijándose en el numerito que había en la parte inferior izquierda, que situaba la distancia que faltaba hasta llegar a la cueva.

DENTRO DE LA CUEVA

Cuando ésta llegó a cero, frenó, encontrándose con una pared de roca falsa. Una siniestra sonrisa se marcó en la cara de Ben, ya que iba a ser la primera persona, ajena a los Cavefish que iba a entrar en la cueva y, además, iba a recuperar la rampa de Ricky Myran. El camino hasta la parte central de este complejo era bastante largo y extrañamente tranquilo, lo cual ponía un poco los nervios de punta a nuestro querido Polecat, pero al final llegó al sitio deseado, encontrando una especie de altar, donde había fotos de Ricky Myran por todas partes y la ansiada rampa en el centro de todo aquello. ¡Así que Ricky Myran era como un dios para estos palurdos!

Antes de que el ruido que estaba formando alertase a la banda, Ben decidió enganchar la rampa a su moto y salir de allí a escape, pero fue justo antes de salir del lugar, cuando le vino a la cabeza una idea salvadora. Si los Cavefish eran ciegos y unicamente veían gracias a unas gafas que traducían las luces en señales sonoras que posteriormente se transformaban de nuevo en una imagen visible para esta gente, lo único que tenía que hacer para evitar ser perseguido por ellos era apagar unas cuantas bombillas refractarias que había en el camino. Así que se bajó de la moto y usando la rampa como espátula arrancó de cuajo justo las que indicaban la curva. El ruido puso en alerta a los Cavefish que rápidamente se lanzaron a la persecución del ladrón, pero, dicho y hecho, al no ver las señalizaciones del camino, salieron despedidos a través de la valla de contención y cayeron uno detrás de otro por un precipicio que a partir de ahora, iba a ser su tumba para siempre. Acto seguido y sin nadie que le persiguiera, se fue directo al final de la carretera central y justo donde comenzaba el puente, ahora derruido, colocó la rampa.

Ya tenía dos asuntos solucionados, pero aún le faltaba la hélice de un hovecraft y el único que había por las cercanías era el de los hombres de Ripburger que aún le estaban buscando. De nuevo se encaminó hacia la casa de Maureen, pero al pasar por el container del camión, esta vez se detuvo con una idea en la cabeza. Se acercó a las enormes ruedas del aparato y, utilizando la palanca







que aún conservaba, aflojó todos los tornillos. A continuación, se situó en el otro lado y a base de patadas, consiguió volcarlo, haciendo que todo su contenido de cereales en polvo se esparciera por la carretera, con lo que la zona era casi intransitable. Acto seguido, dirigió sus pasos hacia la casa de Maureen, donde, cómo no, los esbirros de Ripburger le esperaban con el motor en marcha. La persecución fue mucho más dura que la anterior y, justo cuando le iban a alcanzar, llegaron a la zona donde estaba el container. Cuando el hovecraft pasó sobre el cereal, la corriente de aire que levantaba, cegó a los conductores, haciendo que chocaran contra uno de los lados del arcén. Cuando Ben dio la vuelta para regresar al lugar de la catástrofe la sorpresa fue mayúscula, pues solamente encontró el sitio vacío, donde tenían que estar aquellos dos palurdos, con el cráneo abierto, ¡seguro que alguien había venido a buscarlos! Pero en fin, la cuestión es que ya tenía el ventilador y únicamente usando la palanca en uno de los lados del hovecraft, consiguió la preciada hélice que al poco rato instaló en su moto. Ya lo tenía todo y se encontraba preparado para realizar el salto de su vida, o de su muerte.

Cogió carrerilla desde el rancho de Maureen y justo en la mitad del trayecto, activó el turbo, alcanzando una velocidad con la que solamente se veía ya su silueta. En la milésima de segundo que tardó en pisar la rampa con la rueda delantera, Ben recordó todas y cada una de las oraciones que de pequeño le hicieron aprenderse: "Jesusito de mi vida, eres niño como yo...". ¡Parecía que volaba! Solamente agarrado en la nada gracias a su impulso, nuestro héroe veía como su meta prefijada se acercaba más y más.

Activó las recién instaladas hélices del hovecraft y así consiguió la fuerza que le faltaba para llegar a salvo hasta el otro lado del acantilado.

HACIA CORLEY MOTORS

Ben condujo durante todo el día hasta la zona industrial en la que estaba la compañía Corley Motors. Según le habían contado, la banda de los Vulture estaba por esta zona, pero eso no le preocupaba mucho, aunque Maureen formara parte de ellos.

Sin embargo, lo que más le llamó la atención entre todo el silencio nocturno, fue la zona del estadio, en el que se estaba celebrando una disputada competición. Sin dudarlo, se dirigió hacia allí, pensando que podría encontrar alguna pista, pero en su lugar, lo que halló fue a un vendedor de artilugios, recuerdos y souvenirs con el anagrama de Corley Motors. De entre todas las cosas que más le atrajeron, un conejito de peluche, de esos que se mueven con pilas, estaba atado con una cuerda en la parte posterior de la caseta, así que Ben comenzó a preguntarle acerca de las camisetas que había en la parte trasera, para esperar el momento preciso en el que el tendero se diese la vuelta y robar el muñeco. Una vez lo hubo conseguido, se acercó al coche teledirigido que había al lado, para usarlo como una estratagema para alejar al vendedor. Desgraciadamente, al intentar alejarlo de la caseta, se quedó sin pilas. Ben tenía una idea. Podía sacar la pila del conejito y ponerla en el coche, pero ¿cómo? Sin poder hacer nada más provechoso, se fue al territorio de los Vulture para ver si encontraba noticias acerca de Maureen, pero la reputación que precedía a esos pajarracos era totalmente cierta, pues delante de su cueva habían plantado un terreno de minas prácticamente infranqueable.













Ben dejó en el suelo al conejito, que inocentemente y saltito a saltito, se fue dirigiendo hacia una muerte segura y horrible y así fue. Justo en uno de los momentos en que una de sus ligeras patitas de lana y alambres, tocó uno de los explosivos enterrados, el pobre peluche saltó en mil pedazos, dejando caer justo a los pies de nuestro héroe la pila y su cabeza chamuscada.

Ben decidió coger la primera, con una idea fija en la mente sobre cómo podía utilizarla. Decidió dejar de momento a los Vulture y volvió sus pasos hasta la tienda de recuerdos. Tras saludar al vendedor, instaló la pila en el receptáculo del coche teledirigido y cogió el mando. Tras dar unas vueltas y con una sonrisa maliciosa, llevó el coche hacia la entrada del estadio.

El vendedor, desesperado y lleno de nerviosismo por tan valiosa pérdida, se dirigió corriendo hacia la entrada del domo, llamando a Ben de todo menos guapo.

La oportunidad era de oro, entró en el tenderete y rápidamente tomó prestado un enorme paquete con peluches a pilas como el de antes.

LOS AMISTOSOS VULTURE

Con la caja de conejitos a pilas en su poder, se dirigió de nuevo en la moto hasta la guarida de los Vulture. ¡Qué gente tan simpática!, habían repuesto el campo de minas, pero Ben ya sabía cómo traspasarlo, así que cogió la caja, la volcó en el suelo y un ejército de pequeños Bugs Bunny con baterías comenzaron a dirigirse hacia el peligroso terreno. Ben, como muchacho precavido y ahorrador que es, decidió conservar algunos, así que, antes de que llegasen a la zona minada, recogió hasta cinco conejitos, por lo que pudiera pasar. Nuestro héroe soltó una sonora carcajada. Este era el espectáculo más morboso y divertido que había visto en su vida. Unos simpáticos e inocentes juguetes como estos, estaban saltando por los aires hechos añicos y no podía más que recordar cuando le arrancaba las extremidades a los muñecos que le regalaban sus padres.

Una vez el último Roger Rabbit de pacotilla fue exterminado, Ben decidió adentrarse en el campo de minas, pero un sexto sentido le advirtió de que no todas habían sido detonadas, así que poco a poco, comenzó a dejar en libertad a los conejitos que había recogido, hasta que por fin pudo acceder a la entrada de la cueva. De repente, miles de focos de gran potencia apuntaron directamente hacia él y, delante de uno de ellos, pudo ver dos figuras, una más gorda que la otra, que hablaban acerca de Ben. A una de ellas la reconoció como Maureen por la voz, y el nombre de la otra, que debía ser la jefa de los Vulture, era Suzi. Maureen estaba hablando con Suzi acerca de mí, diciendo que yo era el que había matado a su padre y éste era el momento de vengarse. Pobre Ben, nadie daría en estos momentos, por su pellejo, ni un centavo.









Cuando quiso darse cuenta, estaba atado de pies y manos y cuatro motos en marcha tiraban de cada una de las cuerdas. Ben pensaba para sus adentros que, de vez en cuando le gustaba estirarse los músculos, pero esto era ridículo. Nadie le hacía caso, estaba a punto de ser hecho cachos y nadie le daba ni un voto de confianza. Más de una vez intentó hablar con Maureen, solamente consiguiendo un estirón de tendones, que cada vez era más doloroso. Hasta que por fin, una idea se encendió en la preocupada mente de Ben. Desesperadamente gritó el apodo con el que Malcolm Corley llamaba a Maureen de pequeña y que le confesó momentos antes de su muerte, esó captó la atención de la muchacha, que preguntó dónde había escuchado dicho apodo. A lo que le respondió que su padre se lo había dicho y que en realidad era Ripburger el asesino y que la chica que le rescató cuando tuvo el accidente tenía un carrete de fotos para comprobarlo. Maureen, perpleja, no pudo más que acceder a desatarme, pues lo que había dicho le convenció y además, el carrete del que yo había hablado, estaba en su poder. Rápidamente mandó a uno de los Vulture a revelarlo, Ben estaba a salvo. Nadie que pudiera ser enemigo, o el presunto asesino de Malcolm Corley, podía saber ese nombre que tan en secreto se mantenía.





Una vez dentro de la cueva, el aún atado Ben, permanecía en silencio, mientras Maureen revisaba las fotografías, con una mezcla de tristeza, odio y confusión.

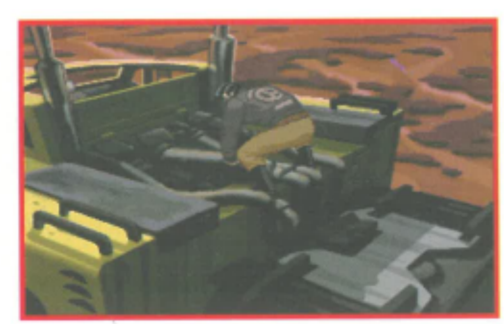
UN PLAN SUICIDA

Por fin todo estaba aclarado y Ben, ya considerado inocente, pasó a formar parte de un plan que los Vulture llevaban maquinando desde hace tiempo. El objetivo era simular la muerte de Maureen y Ben, para así desenmascarar a Ripburger, ya que hasta que ellos dos no pereciera, el malvado industrial no se arriesgaría a descubrirse en público. Así que Suzi comenzó a relatar el plan. Ben y Maureen iban a apuntarse como participantes en la arena de industrias Corley, donde a menudo se celebraban luchas de hovecraft, para ver quién se alzaba con el premio. Esta noche, que la competición se iba a hacer en honor a Malcolm Corley, el premio consistía en una moto que Malcolm construyó cuando era joven. Ambos iban a ir disfrazados, aunque no tanto, para que Ripburger se diera cuenta de que eran ellos y así, actuar en consecuencia. En el parachoques delantero del hovecraft de Ben, iba a ser instalado un detonador que activaría la bomba que iba a ser colocada en el hovecraft de Maureen, haciendo explotar los dos coches, al mismo tiempo que Maureen salía despedida con un sillín-paracaídas, como el que llevan los aviones. A Ben, por ahora el plan no le convencía mucho, así que preguntó cómo saldría inadvertido el paracaídas y, aunque la respuesta fue más bien simple, no









le gustó del todo a nuestro héroe: "La gente no se dará cuenta, ya que te estarán viendo a ti correr por todo el estadio envuelto en llamas...con un traje de asbesto, por supuesto".

Dicho y hecho, con unas cuantas participaciones falsas, Maureen, con el sobrenombre de "La reina de las tuberías", y Ben, como "El conductor desconocido", entraron en la competición.

Al comienzo, Ben no sabía bien de qué iba este concurso, pero una vez recibió algún que otro golpe por parte de sus adversarios, descubrió perfectamente el objetivo: machacar al contrario. La misión parecía fácil en un principio, pero cuando Maureen y nuestro protagonista, vieron cómo los guardaespaldas de Ripburger aparecían en escena como unos concursantes más, pensaron que las cosas se les complicarían un poco más y así fue. Los esbirros tenían a Maureen encerrada en una esquina y estaban entorpeciendo y casi imposibilitando llevar a cabo el plan. Ben tenía que pensar rápido y así lo hizo. Parando el motor de uno de los otros adversarios, e interponiéndolo entre él y sus oponentes, consiguió golpear el parachoques de Maureen, con la suficiente violencia como para que el explosivo se accionase, haciendo saltar saltar por los aires los dos hovecraft. Ben, ante el asombro de todos los que estaban presenciando el evento, salió de aquel amasijo de hierro ardiendo, envuelto en llamas, justo a tiempo para que el escape de Maureen en paracaídas pasara desapercibido.

Ripburger, que había estado viendo todo el berenjenal desde un palco semioculto, ordenó a sus guardaespaldas que acabaran el trabajo y atropellaran a Ben. Mientras tanto, y aprovechando todo el jaleo, algunos de los miembros de la banda Vulture, robaron la moto de Malcolm Corley que había sido entregada como premio al vencedor. El hovecraft azul, que manejaban los esbirros de Ripburger, comenzó a perseguirle, pero un rápido movimiento por parte de Ben, le puso a salvo en el techo del coche dorado.

Esperó el momento propicio y saltó sobre el de sus perseguidores y fue justo cuando pasaron junto a las llamas, cuando Ben se lanzó hacia ellas, con los guardaespaldas detrás de él.

Desgraciadamente, el depósito de gasolina de su hovecraft se puso en contacto con el fuego, haciendo que el auto estallara, sin darles ninguna oportunidad de escapar.

RIPBURGER ES DESCUBIERTO

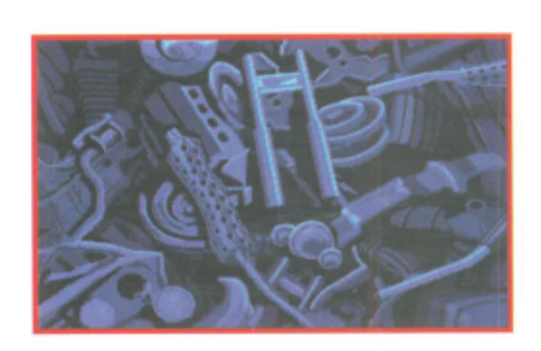
Ya de vuelta a la base de los Vulture, Ben se encontró con Maureen, que había desmontado por completo la moto de su padre, en busca de alguna pista, pero al verse imposibilitada, le pidió ayuda. Tras un lento y minucioso examen por todas partes, apuntó todos los números que aparecían en cada recoveco y volvió a la zona industrial, esta vez hacia lo que era la fábrica en sí.

Al principio decidió entrar por la puerta principal, pero a pesar de insistir con puñetazos y patadas, solamente consiguió un insulto malsonante por parte del vigilante de la entrada.

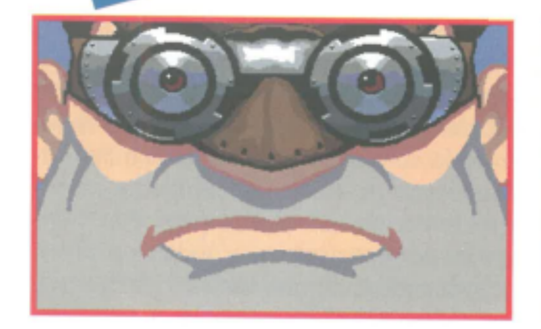
Al final, optó por la segunda opción, que era encontrar una puerta trasera. Entró por uno de los oscuros callejones, para encontrarse con dos salidas de ventilación, una ruidosa máquina que regulaba la salida de gases y poco más. Rabioso por no haber encontrado un segundo acceso comenzó a patear el muro de la parte trasera por todas partes y, ¡oh, casualidad!, uno de los ladrillos que golpeó, activó una entrada secreta que había en una de las salidas de aire. De un salto, ya se encontraba dentró de la enorme mansión, que había sido habilitada como fábrica, salón de actos y zona de despachos, todos ellos pertenecientes a Corley Motors.

Tras unos cortos momentos de inspección, descubrió que se encontraba en medio del despacho del desaparecido Malcolm Corley.

Se fijó en todas las partes que podían contener una caja fuerte y, justo cuando estaba al borde de la desaparición, Ben llegó a distinguir una baldosa en el suelo que sobresalía sobre todas las demás, con una serie de botones y unos visores de cristal líquido en los que se mostraba un número. Tras probar todas las combinaciones numéricas que había encontrado en la moto, acertó con una de ellas: la 154492. Una vez la introdujo y apretó el botón inferior con las iniciales grabadas de Malcolm Corley, la baldosa se elevó, dejando al aire una pequeña alcancía con las pertenencias más preciadas del difunto. Miró en el interior, para encontrar una cinta de música, con el testamento grabado de Corley y una tarjeta de seguridad. Recogió ambas cosas,

















pues pensó que las necesitaría y atravesó la puerta de la derecha.

Llegó a un pasillo con tres puertas. La primera con un cierre de seguridad en el que había que introducir una tarjeta y las otras dos con un pestillo normal y corriente. Ben sacó la tarjeta y la introdujo en la ranura, rezando para que no fuera una trampa. Al abrir la puerta, vio lo que era una habitación de proyecciones con una máquina en marcha. Mirando por el ventanuco de la sala, pudo ver a Ripburger en medio de un escenario, actuando como si fuera ya el presidente de Corley Motors y hablando acerca de los planes de Malcolm y de cómo debían seguir echándose hacia delante, para mayor gloria y beneficio de la compañía. A Ben le pareció tan cínico el discurso que estaba largando, que no se pudo contener y empezó a subir y bajar las palancas de luz y potencia del proyector, provocando un cortocircuito fatal que la dejó inservible. A continuación, salió a toda velocidad de la estancia, justo para ver a la vigilanta de la proyección, entrando por una puerta interna, para ver qué ocurría.

Aprovechando que la otra habitación estaba vacía, decidió adentrarse en ella, pero tenía que hacerlo rápidamente si no quería ser pescado con las manos en la masa. Tras atravesar la puerta, Ben se encontró en la sala de control, en la que estaba la película que tenía puesta Ripburger para la conferencia, en uno de los aparatos lectores, dando vueltas sin parar. Ben decidió sabotear dicho *meeting*, pero tenía que ser veloz como el rayo.

Cambió la película por el carrete filmado de las fotos del asesinato y en uno de los lectores de cintas de audio que estaban conectados a los altavoces de la sala, puso la cinta con el testamento grabado de Malcolm.

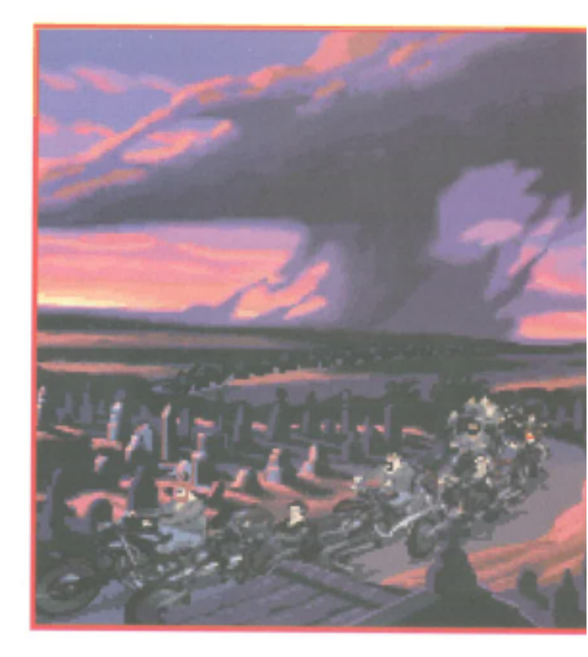
Como una exhalación, salió de la habitación y la sorpresa para todos fue mayúscula, cuando la técnica logró arreglar el proyector, mostrando a todos, no sólo las fotos reveladoras, sino también el testamento que ponía a Maureen como única heredera del negocio. Ripburger se hallaba sólo en el escenario, con la gente murmurando. El malvado sujeto comenzó un discurso desesperado para encubrir su más que probada culpabilidad, pero no le dio tiempo a terminar, pues Maureen, que estaba camuflada en una de las butacas de primera fila, no aguantó más y subió al escenario, dispuesta a desenmascararle y ponerse a las riendas de Corley Motors. A Ripburger le dio el tiempo justo para escapar por la puerta trasera en dirección al aparcamiento y, tras subirse en un trailer aparcado, salió de allí a toda pastilla. Minutos más tarde, Ben se reunió en el escenario con una animada y entusiasmada Maureen, que cada vez se encontraba más segura en esta nuevo puesto que le había tocado asumir.

MALA HIERBA NUNCA MUERE

Contentos por el éxito, nuestro héroe y Maureen salieron en la moto del primero a dar un paseo por el desierto, ya que el puesto de presidenta le iba a impedir verlo muy a menudo. Todo eran risas y alegría, hasta que por detrás lograron ver un enorme vehículo de color amarillo. ¡Era el trailer en el que Ripburger había escapado, y ahora lo tenían justo detrás! Ben no tuvo tiempo para acelerar y fue embestido por el enorme vehículo. La motocicleta se quedó enganchada al parachoques y nuestro protagonista se cogió a la rejilla del radiador, pero Maureen no estuvo lo suficientemente ágil y quedó atrapada en la parte inferior del camión sin que Ben pudiera hacer nada por evitarlo.

Ripburger estaba desesperado y loco de rabia, por ver sus planes fracasar y estaba dispuesto a todo. Ben se encontraba en una situación precaria y tenía que salir de ella lo antes posible.

Una visión alucinante dejó a Ben y a Ripburger alucinados. Un enorme avión



de carga de la serie Galaxy, sin alas, que se había puesto detrás del trailer. ¡Eran los Vulture que venían en nuestra ayuda! El morro del avión se abrió, esperando recibir al camión, pero había que conseguir que bajara la velocidad.

Rápidamente y con la idea de frenar a Ripburger, para meterlo en el avión, levantó la tapadera del motor, anulando la visión de Ripburger que con el bastón la bajó. Con movimientos felinos, Ben logró arrebatárselo al malvado y lo utilizó con el ventilador para frenarlo. A continuación se metió por el hueco del radiador, que ahora no creaba peligro, con las aspas detenidas, llegando hasta la parte trasera de la cabina. A continuación, comprobando que el conducto de la gasolina era el más frágil, decidió utilizar la palanca en el de la derecha, para a continuación arrancarlo.

Ripburger se dio cuenta de los planes de Ben y con una pistola comenzó a dispararle, pero solamente pudo realizar un tiro, ya que Maureen, que afortunadamente no había caído del camión, se tiró encima de Ripburger, haciéndole soltar el acelerador, con lo que el trailer se adentró en el morro del avión. Ripburger activó las ametralladoras del parachoques del camión y comenzó a disparar a todos lados, provocando graves daños en la estructura de la cabina y dejando los mandos casi inservibles. El pánico recorría el cuerpo de todos los Vulture y del mismo Ben, ya que el avión, fuera de control, se estaba dirigiendo directamente al Gran Cañón. Sin pensar en otra cosa, Ben saltó como un gato hacia la escalera que llevaba al puente de mando, pasando a través de las balas de las ametralladoras. Una vez que hubo llegado, activó el ordenador, sin más información que lo que veía en la pantalla.

Al final, decidió elevar el tren de aterrizaje delantero para que, con el roce, la velocidad descendiera. El golpe con el asfalto provocó chispas y surcos de fuego, pero la peor parte se la llevaban todos los que estaban dentro del aparato, pues daba la sensación de estar en medio de un terremoto. Ben se dio la vuelta, justo para ver a Ripburger apuntando con una pistola a Maureen. Nuestro héroe se lanzó hacia aquel malvado personaje y comenzó a luchar con él en el interior de la cabina.

POR LOS PELOS

El fuerte frenazo del avión, justo en el borde del precipicio, hizo que el camión que no tenía los frenos apretados, saliera despedido hacia delante, atravesando el morro del Galaxy y quedando colgado, gracias al contrapeso de ambos aparatos. Ben, afortunadamente pudo agarrarse en el último momento al volante del trailer, quedando en el interior de la cabina, pero Ripburger no tuvo tanta suerte, saliendo despedido por el parabrisas delantero, para caer sobre una de las ametralladoras en el que se agarró su chaqueta. La situación no podía ser más peligrosa, así que Ben decidió salir por patas de ese sitio. Al salir de la cabina, Ripburger comenzó a dispararle con la pistola.

Tenía que hacer algo, o todo el mundo iba a caer al vacío. Los asustados Vulture, no aguantaron más la tensión y salieron corriendo de aquel lugar haciendo que el contrapeso que agarraba el avión casi desapareciera. Solamente quedaban unos segundos de equilibrio y Ben debía aprovecharlos. Activó el computador del trailer y, entrando en el menú de defensa, desactivó las ametralladoras, haciendo que éstas se metieran en su receptáculo.

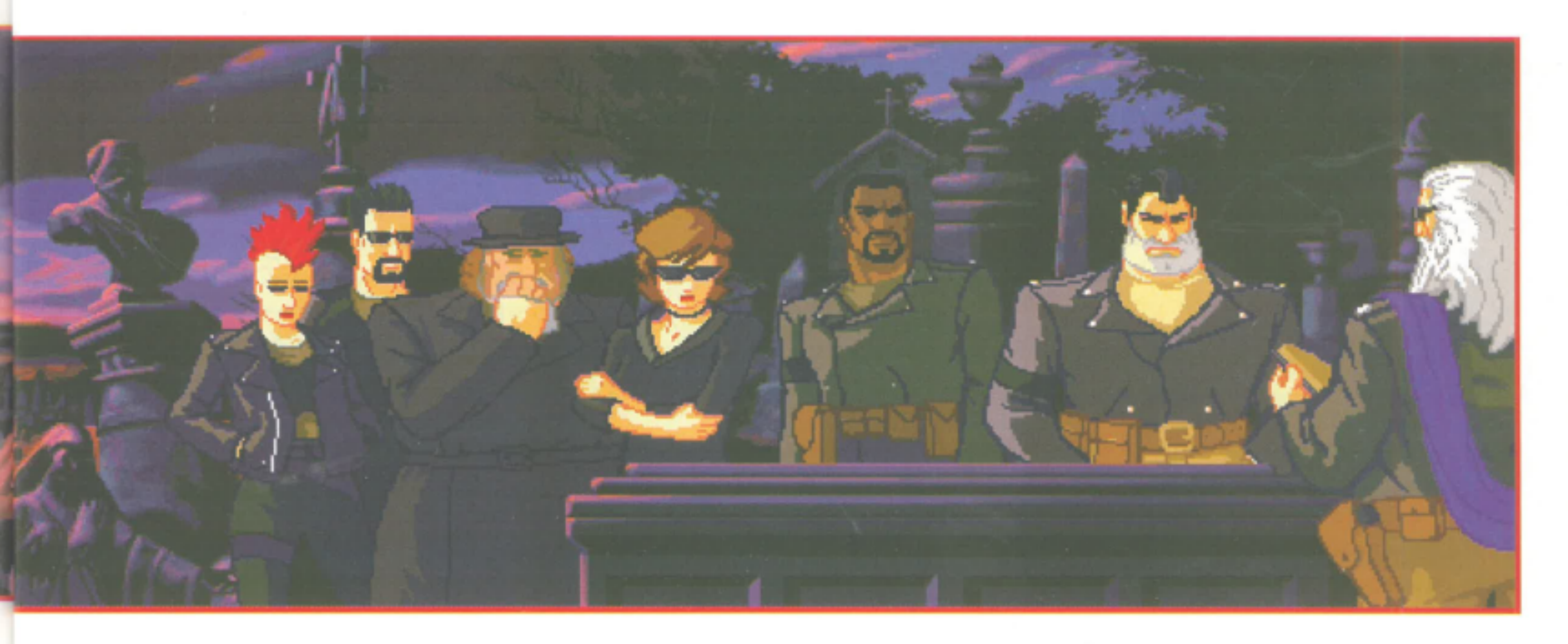
Ripburger se agarró como pudo a la matrícula, pero ésta cedió, haciendo que aquel siniestro hombre cayera por el precipicio hacia una muerte segura. Ahora restaba lo más complicado. Ben salió de la cabina y, por la parte inferior del camión, llegó hasta el morro de un avión que había sido abandonado por todos.

Todo estaba a punto de explotar, así que, mirando hacia su izquierda, descubrió a su querida moto enganchada tirada a un lado. La cogió, arrancó con un enérgico puntapié y salió de allí a escape, justo con la enorme explosión a sus espaldas.

Unos días después se celebró el funeral de Malcolm Corley, al que asistieron todas las personas que habían tenido algo que ver con él. Tras el homenaje, Ben y Maureen entraron en una limousine, pero justo cuando la cosa se iba a poner romática, una llamada de negocios interrumpió a los dos muchachos. Ben sabía que Maureen se había alejado para siempre del mundo de la carretera y junto con eso, de él, ya que el mundo de las finanzas no era lo suyo.

Salió del coche y montándose en su moto, se adentró en la solitaria carretera para seguir siendo lo que había sido durante toda su vida, un motorista solitario.

GENGIS KHAN







KING QUEST VI

Le he dado a la bestia una doncella y se rompe el hechizo, ahora yo tengo que realizar un hechizo de la lluvia para ir a la isla de los místicos. Tengo la taza con el lodo y una lámpara tipo aladino con lágrimas de bebé coliflor, pero el libro de los hechizos me pide agua de la Laguna Estigia. ¿Dónde la puedo encontrar?

IÑAKI SUAREZ
SAN SEBASTIAN

Respuesta

Tienes que coger el agua que te entrega el oráculo tras matar al minotauro. Ese es el ingrediente que necesitas.

COMMAND & CONQUER

¿Cómo puedo usar los misiles nucleares en este juego? Ya que construyo el templo, pero no puedo usarlos. Muchas gracias por su respuesta y sigan así, con esta calidad.

ALEJANDRO BLANCO
BUENOS AIRES

Respuesta

Mucho nos tememos amigo Alejandro que es imposible utilizar los misiles nucleares de los NOD a menos que juegues en red. De todas formas, es imprescindible construir el templo para llegar al final del juego. Pero en los nuevos escenarios de C & C sí es posible utilizar los misiles.

FLIGHT OF AMAZON QUEEN

Me gustan mucho las aventuras gráficas y me he decidido por ésta justamente por leer la pasarela de este juego. Pero estoy totalmente desilusionada porque no he podido salir de la primera pantalla. ¿Me podéis mandar una ayudita, por favor? Un beso a todo el equipo.

ELENA GARCIA OSORIO
GRANADA

Respuesta

Gracias por el beso que ya ha sido repartido entre todos y te aseguramos que ha habido bronca por tener la mayor parte. Esto es lo que nos gusta: gente simpática como tú. En cuanto a la ayuda, te diremos que tienes que coger las sábanas y, dentro del inventario, unirlas. Ahora mueve el cordel de la cortinas y coge la peluca. Ata las sabanas al radiador y baja por el agujero. Llegarás a la sala de maquillaje del teatro. Mueve las escaleras y coge los pechos de goma y la barra. Ve a la izquierda y habla con el botones de la recepción. Te dará una llave. Pero te queda toda una aventura por disfrutar.

TOUCHE

Estoy en Rouen, concretamente en el despacho del capitán de los mosqueteros. Al parecer necesito un pase de él, pero no sé cómo conseguirlo. Necesito vuestra ayuda.

JAIME ALARCON VELA
BENAVENTE

Respuesta

El capitán se encuentra demasiado ocupado para poder atenderte. El motivo es que ha perdido una carta que necesita urgentemente. Así que mira el tintero, la pluma y el cuenco de la fruta dos veces hasta que consigas un melón.
Echa un vistazo a los papeles que hay encima de la mesa y, sobre todo, a los que se encuentran a la izquierda que están en blanco. Utilízalos con la vela para que aparezcan unas letras. Habla con el capitán y di que has encontrado la carta perdida. Entonces él te dará el pase para St. Quentin.

ESCRIBENOS A:

OK CORREO
Plaza República del Ecuador, 2, 1ºB
28016 MADRID

OK PC Zona Neutra

En esta sección podéis participar todos vosotros para hablar de lo que os apetezca acerca del mundillo del juego para ordenador y todo lo que se relacione con él. Quejas, felicitaciones, opiniones imparciales, todo tiene cabida en esta sección que está hecha por y para vosotros. Esperamos que en la siguiente *Zona Neutra* aparezca vuestra carta; eso sí, respetando siempre vuestro anonimato.

Hola amigos de OKPC:

Os escribo esta carta sólo para decir lo fácil y cómodo que nos lo ponen a los adictos y consumidores a los videjuegos de PC: está todo saturado en el mercado, acción, deporte, estrategia, aventuras...

Sólo tienes que darte una vuelta por una tienda de videojuegos y hartarte a ver títulos y títulos, lo tendrás fácil a la hora de poder elegir, eso sí, si llevas muy claro el tema de lo que quieres encontrar. Si, por ejemplo, quieres un juego de acción tienes una larga lista: Duke Nuken 3D, (sucesor de la saga Doom), Hexen, Heretic...

Si quieres un juego de estrategia tienes el Warcraft, tanto el uno como el dos, Command & Conquer, Dune 2...

Si deseas un juego de aventuras, encontrarás todos de la factoría Lucas Arts (Full Throttle, The day of the Tentacle, The Dig...), y muchos más que no sean del tío Lucas, como por ejemplo, Time Gate y un largo etc.

Que te gustan los deportivos sean de fútbol o de cualquier otro deporte, echa un vistazo al FIFA 96 (por cierto, a mi entender, el mejor juego de fútbol que ha salido), Screamer, NBA 96...

Sólo quiero dar las gracias a toda esa gente que nos lo pone fácil a la hora de adquirir un buen juego para poder disfrutar del mismo.

Gracias.



Me alegro mucho de la inauguración de esta sección. Mi carta es para expresar mi gran indignación por que salgan juegos al mercado en inglés. Hace ya algo de tiempo que me compré una estupenda aventura que recomiendo a todos los jugones: Woodruff, de la cual lo que más me gustó fue el excelente trabajo de doblaje y traducción a nuestra querida lengua. No entiendo como Sierra, nos da una de cal y otra de arena con sus juegos. ¿Cómo es que han salido las últimas entregas del fabuloso Police Quest en inglés? y lo que es peor, el Space Quest VI también lo venden en inglés. Supongo que a Sierra se le ha olvidado que hay uno 400 millones de hispanoparlantes.

Un dolido jugón.

¿Qué ha sido del sexo virtual? Desde que tuve la primera noticia sobre la realidad virtual y sobre la posibilidad de que el ordenador interactuase con la realidad mediante sensores me di cuenta de que ya era viable tecnológicamente que el hombre tuviera el primer contacto cibersexual de la historia. Mi idea no era tan descabellada, pues se basaba en algo tan sencillo como combinar dos capacidades informáticas ampliamente investigadas pero paradójicamente no unificadas todavía: la robótica y la realidad virtual. Si el ordenador es capaz de cosas como detectar los movimientos de un ser humano y controlar un proceso robótico de fabricación de automóviles...¿tan difícil es que esas articulaciones robóticas adquieran morfologías masculina o femenina, cuando estamos hartos de ver publicidades de todo tipo de artilugios? Las posibilidades serían ilimitadas, pues de la simple observación de películas digitales podríamos pasar a experimentar las sensaciones correspondientes en los momentos del programa oportunos. Podrían existir ciber-porno-stars tridimensionales y todas aquellas elocubraciones al respecto de que es capaz el ser humano. A mayor número de usuarios e interfaces conectados a un sistema de estas características, mayores posibilidades se presentan de experimentar sensaciones inimaginables en la realidad. Por ejemplo, dos módems y un sencillo programa de comunicaciones podría permitir que un hombre y una mujer se "acariciasen" desde ciudades muy lejanas. ¿A qué esperan los productores?

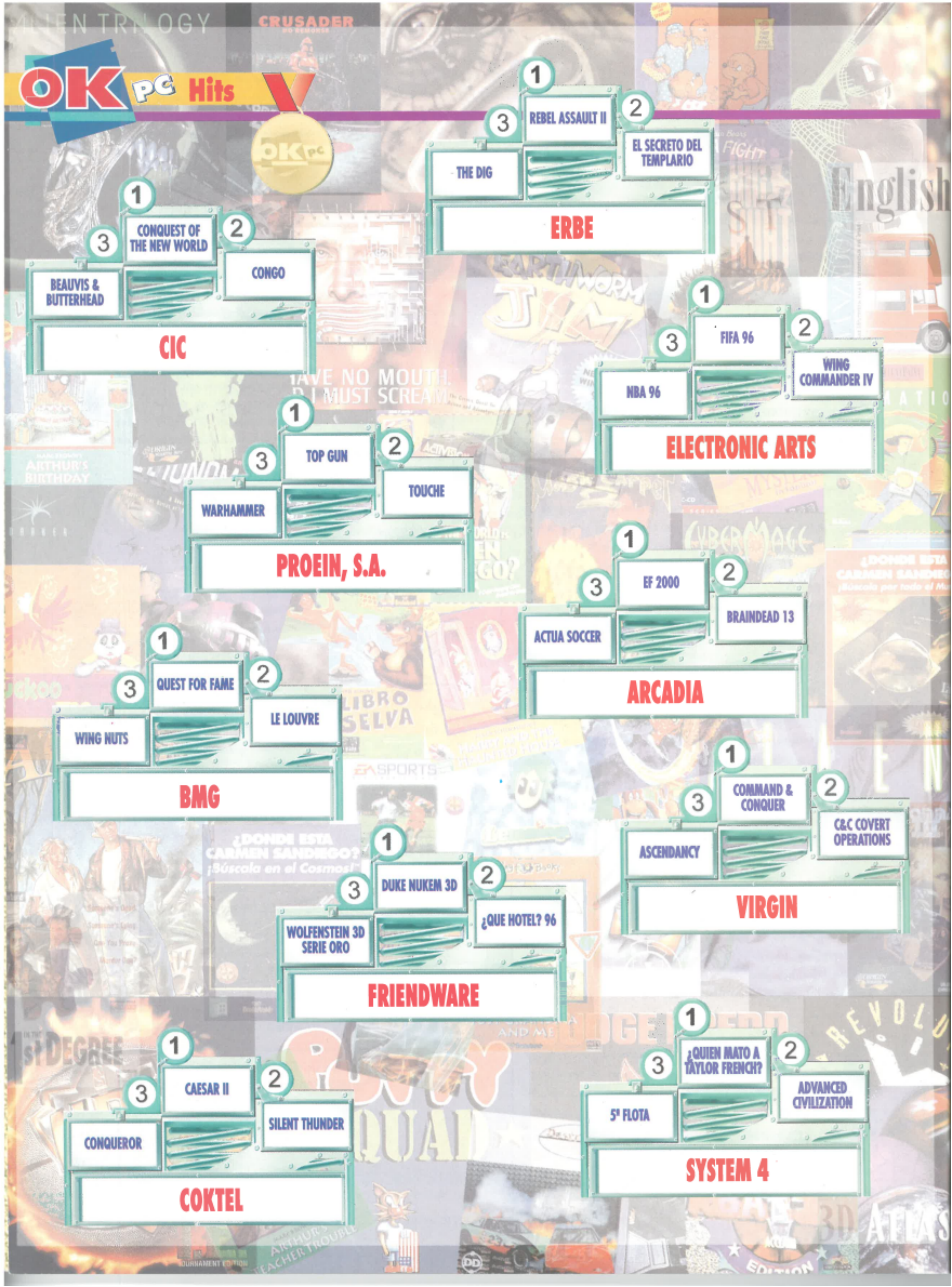
Hola amigos de OKPC

Os mando esta carta para quejarme de las cajas de la mayoría de los juegos que salen hoy día. No comprendo por qué los juegos se venden en esos aparatosas envoltorios de cartón que, en realidad, luego sólo contienen un CD-ROM y, en el mejor de los casos, un enclenque cuadernillo de instrucciones, cuando para lo único que sirven luego es para ocupar espacio en nuestras diminutas habitaciones. Imagino que los distribuidores de este tipo de software pensarán que, ya que te gastas 8000 pts. en un juego, por lo menos que abulte. Burro grande, ande o no ande. Pues no. Creo que esto, además de una manera bastante tonta de intentar engañarnos, es un despilfarro de cartón.

No estaría de más que estos fabricantes empezaran a tener una mayor conciencia ecológia y en vez de intentar deslumbrarnos con el tamaño de las cajas, que intenten hacerlo con su diseño y presentación.

Enviad vuestras críticas y cartas a:

OK PC "Zona Neutra"
Plaza República del Ecuador, 2, 1º
28016 Madrid


OK PC Hits
ERBE
1 REBEL ASSAULT II
2 EL SECRETO DEL TEMPLARIO
3 THE DIG
CIC
1 CONQUEST OF THE NEW WORLD
2 CONGO
3 BEAUVIS & BUTTERHEAD
ELECTRONIC ARTS
1 FIFA 96
2 WING COMMANDER IV
3 NBA 96
PROEIN, S.A.
1 TOP GUN
2 TOUCHE
3 WARHAMMER
ARCADIA
1 EF 2000
2 BRAINDEAD 13
3 ACTUA SOCCER
BMG
1 QUEST FOR FAME
2 LE LOUVRE
3 WING NUTS
VIRGIN
1 COMMAND & CONQUER
2 C&C COVERT OPERATIONS
3 ASCENDANCY
FRIENDWARE
1 DUKE NUKEM 3D
2 ¿QUE HOTEL? 96
3 WOLFENSTEIN 3D SERIE ORO
COKTEL
1 CAESAR II
2 SILENT THUNDER
3 CONQUEROR
SYSTEM 4
1 ¿QUIEN MATO A TAYLOR FRENCH?
2 ADVANCED CIVILIZATION
3 5ª FLOTA



Contenido del CD-ROM

Este es el nuevo navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones, muy superior al del antiguo, vas a tener la posibilidad, tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los vídeos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.

A continuación, os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos.

Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al botón en cuestión y presionar F1 con lo que os saldrá la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaos sobre todo en el cursor del ratón ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo, se transformará en una mano y en el negativo seguirá siendo una flecha.

Esperamos que guste y que os facilite enormemente vuestro paseo mensual por nuestros CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

• Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM una ventana con el icono del CD-ROM de la revista y un mensaje indicando que se ha creado el grupo OK PC. Pulsa sobre el botón aceptar y luego pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM de OK PC.

• Ejecuta Windows.

• Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

• Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

En el caso de que tuvieses algún problema de instalación bajo Windows, sal al intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente C:\) y sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM (generalmente D:\). Desde ahí, ejecuta OKPCSOL.BAT y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla. Luego instala el CD-ROM como se te indica en las instrucciones anteriores.

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

• Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

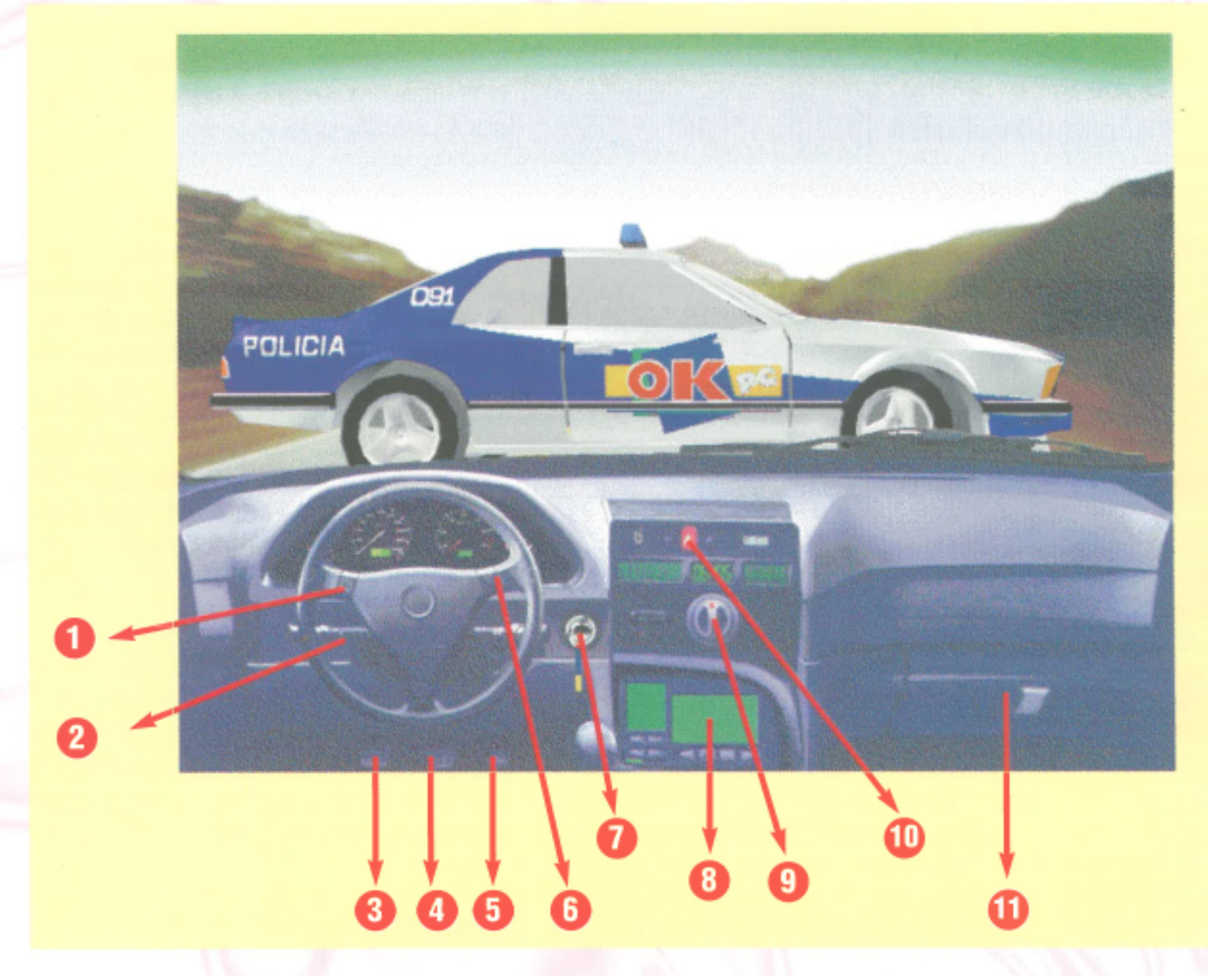
• En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.

• No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.

• Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.

• La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.

• Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.



1 y 6. - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del naveegador multimedia

8.- Para abrir el reproductor multimedia

9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda

11.- Abre el catálogo del mes.

• Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

CIVILIZATION II (\CIV2DEMO\INSTALL.EXE)

486DX2, 8MB, Windows

● Espectacular demo no jugable del esperado *Civilization II*, con la que podemos comprobar los enormes avances con respecto a la anterior versión. Tras ver su nuevo entorno, sus vídeos y sus cuidados detalles, no descansarás hasta tenerlo en tus manos y así poder construir tu propia civilización.

CONQUEST OF THE NEW WORLD (\CONQUEST\INSTALL.EXE)

486DX2, 8MB

● Demo jugable de este gran simulador de estrategia, que aunque está algo limitada, nos permite una gran cantidad de opciones para jugar con él. Y no te pierdas el cuidadísimo vídeo de presentación. Con esta demo podrás aventurarte y sufrir lo que los grandes colonizadores del siglo XVI vivieron en sus propias carnes.

CHRONICLES OF THE SWORD (\SWORD\INSTALL.EXE)

486DX2, 8MB

● Espectaculares imágenes de este juego de rol con ambientación medieval, en las que podemos disfrutar de sus personajes y decorados increiblemente reales. Esta demo no es jugable.

SOLUCION I HAVE NO MOUTH... (\TRICKSJP\HAVENO\HIPER.EXE)

386DX, 4MB, Windows

● Solución hipertexto que nos permitirá resolver los enigmas de uno de los más estremecedores juegos que hemos tenido ocasión de ver en los últimos tiempos. En esta solución podrás ver desglosados los objetos, mapas, personajes y todos los enigmas de esta fantástica aventura.

AVISO

Tras muchas investigaciones, hemos detectado que existen unidades de CD-ROM de cuádruple velocidad de bajo precio que en ocasiones pueden tener problemas de lectura con algunos CD-ROM, tanto de la revista como del mercado. Esto es debido a que, para abaratar costes, se utiliza un único láser y un único reflector en la unidad, por lo que la tolerancia a fallos es nula y sólo una grabación perfecta y un estado de limpieza perfecto en la unidad permitirían la lectura de estos CD-ROM. Esta es la causa de que existan tantas diferencias de precio entre unos lectores de cuádruple velocidad y otros.

El sistema de limpieza es muy simple, basta con utilizar una gamuza de piel antiestática y alcohol isopropílico (de venta en farmacias) y efectuar una limpieza del disco. En ocasiones, se conseguirá leer el CD-ROM sin problemas.

Si desde el intérprete de comandos de MS-DOS se obtiene tras hacer un "DIR D:", un mensaje de error que indica que ha ocurrido un error de tipo 101, sí se deberá a un defecto de fabricación, por ejemplo, porque el disco estuviese rayado.



LOS MEJORES JUEGOS WINDOWS I (\JWI\INSTALAR.EXE)
386DX, 4MB, Windows
● Colección de simpáticos juegos para Windows creados por la empresa española Microdelta. Esta es el primer pack de la colección.

LOS MEJORES JUEGOS WINDOWS II (\JWII\INSTALAR.EXE)
386DX, 4MB, Windows
● Colección de simpáticos juegos para Windows creados por la empresa española Microdelta. Este es el segundo pack de la colección.

LOS MEJORES JUEGOS WINDOWS III (\JWIII)
386DX, 4MB, Windows
● Colección de simpáticos juegos para Windows creados por la empresa española Microdelta. Este es el tercer pack de la colección. Si copias el directorio JWIII del directorio raíz de tu CD-ROM a tu disco duro, podrás ver que hay varios ejecutables, cada uno corresponde a una subdemo de esta tercera entrega.

LOS MEJORES SOLITARIOS (\SOL)
386DX, 4MB, Windows
● Colección de clásicos solitarios de cartas para Windows creados por la empresa española Microdelta. Este es el tercer pack de la colección. Si copias el directorio SOL del directorio raíz de tu CD-ROM a tu disco duro, podrás ver que hay varios ejecutables, cada uno corresponde a una subdemo independiente.

EL HOMBRE MOSCA (\MOSCA\MOSCA.EXE)
386DX, 4MB, Windows
● Divertido juego de plataformas de Microdelta. Conduce al inefable hombre mosca por el castillo de los Parpel evitando los peligros que sin cesar le asaltan.

SILENT THUNDER (\THUNDER\STDEMO.EXE)
486DX2, 8MB, Windows 95
● Demo jugable de este fantástico simulador de vuelo, ya publicado en el número 46 de OKPC, y repetido a petición de algunos lectores que tuvieron problemas con el CD.

ESCENARIOS WARCRAFT 2 (\NIVELES\WAR2)
486DX2, 8MB
● Nuevos escenarios para *Warcraft 2*. Deberás grabarlos en el directorio donde tengas instalado el juego.

WARCRAFT 2 (\WAR2\WAR2DEMO.EXE)
486DX2, 8MB
● Demo jugable de *Warcraft 2* que incluye un editor shareware para Windows con el que podrás hacer tus propios escenarios y participar en el concurso de este mes. Para poder ejecutar esta demo debes copiarla a tu disco duro y después ejecutar el archivo WAR2DEMO desde tu disco duro, con lo que el programa se descomprimirá automáticamente.

CONGO (\CONGO\SETUP.EXE)
486DX2, 8MB, Windows
● Demo jugable de esta gran aventura gráfica basada en la película del mismo nombre. Muevete por escenarios reales de la selva africana y disfruta de la gran cantidad de vídeos que acompañan la aventura.

SHAREWARE

EXILE FANTASY ROLE-PLAYING GAME V1.1 A HUGE (\WIN\ADVENTURE\EXILE\INSTALL.EXE)
● Juego de rol de alta calidad. Explora unas 80 mazmorras y poblados.

STARS (\WIN\ADVENTURE\STARS!\STARS!.EXE)
● Juego espacial de estrategia para Windows. Tu objetivo es construir naves espaciales, descubrir y colonizar nuevos planetas, desarrollar nuevas tecnologías y defender tu imperio. Incluye un tutorial para que te sea más fácil aprender a jugar. Pueden participar uno o más jugadores a través de una red, un módem, E-Mail o BBS.

BLASTEROIDS (\WIN\ARCADE\BLASTER\SETUP.EXE)
● Arcade espacial. Tu nave permanece en el centro de la pantalla y debes utilizar el ratón para señalar la zona donde tu nave dispara.

WINFISH 2 -DEEP SEA FISHING (\WIN\ARCADE\WF2DS\WF2DS.EXE)
● La mejor versión de la trabajada serie *Win-Fish* de Alligator Software. Se trata de un simulador de pesca en el que puedes incluso elegir el tipo de caña a utilizar. Sonidos reales digitalizados y 11 tipos diferentes de pesca y de especies para pescar.

FINANCIAL FREEDOM ELECTRONIC DARTS V1.0 (\WIN\SPORTS\FFEDARTS\FFEDARTS.EXE)
● Juego de simulación de lanzamiento de dardos para Windows. Incluye las populares modalidades que se desarrollan con dardos. Tiene el doble de las opciones que normalmente se utilizan: múltiples jugadores, marcador, soporte de sonido y más.

WIN$EASY LOTTERY SYSTEM FOR WINDOWS (\WIN\BETTING\WIN$EASY\WIN$EASY.EXE)
● Este programa dispone de herramientas de análisis que te ayudarán seguro con la lotería. Incluye una opción automática de mantenimiento, selección de números "seguros", etc.

WIN A LOTTO (\WIN\BETTING\WINALOT\WINALOT.EXE)
● Programa de lotería muy bien estructurado. *Win A Lotto Shareware* es totalmente operativa y sin limitaciones.

WINCRAPS (\WIN\BETTING\WINCRAPS\SETUP.EXE)
● Excelente adaptación del juego del *Craps* para Windows. Magníficos gráficos, sonidos digitalizados de efectos y voces, una ayuda muy bien estructurada, entrada de datos a través del ratón o del teclado y mucho más...

YAHTC (\WIN\BETTING\YAHTC\INSTALL.EXE)
● Versión Windows de este clásico juego de dados. Pueden participar hasta 4 jugadores.

YAHTC FOR WIN95 (\WIN\BETTING\YAHTC32\INSTALL.EXE)
● Versión 32 bits del juego de dados yahtc.

ANCIENT YACHT V2.00 FOR WIN95 (\WIN\BETTING\YT95\INSTALL.EXE)
● Juego similar al yahtzee pero basado en el juego original del yacht con gráficos en la línea de los Picapiedra.

ANCIENT YACHT V2.1 (\WIN\BETTING\YT21\INSTALL.EXE)
● Versión para Windows 3.1 del *Ancient Yacht.*

ARASAN CHESS FOR WINDOWS V2.1 (\WIN\BOARD\ARASAN32\ARASAN32.EXE)
● Juego de ajedrez para Windows a 32 bits.

WINAWELE (\WIN\BOARD\AWELE\AWELE.EXE)
● Antiguo juego de mesa de estrategia procedente de Africa. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo.

SUPER MARBLE SOLITAIRE V1.10 (\WIN\BOARD\SUPERSOL\SETUP.EXE)
● Excelente adaptación del juego de fichas del solitario. No sólo puedes jugar con diferentes formas prefabricadas sino que puedes crear otras nuevas. Las animaciones de las fichas están muy bien conseguidas.

TRISTATE (\WIN\PUZZLES\TRISTATE\TRISTATE.EXE)
● Juego de fichas para Windows. Tu objetivo es combinar puertas lógicas de entrada y salida de un circuito electrónico para que se conecten entre sí los extremos.

WINCHESS (\WIN\BOARD\WINCHESS\WINCHESS.EXE)
● Un gran juego de ajedrez. Tiene varios niveles

de dificultad, posibilidad de obtención de pistas y permite fijar un límite máximo de tiempo para movimiento o partida.

BALLOONS V3.0 (\WIN\WORDS\BALLOONS\INSTALL.EXE)

● Juego de palabras para Windows basado en el clásico del ahorcado. En lugar de un futuro cadáver, el juego se desarrolla con las figuras que seleccionemos entre un amplio conjunto. Permite añadir frases y varios jugadores.

HOUNDS AND JAKALS (\WIN\STRATEGY\SH&J\SH&J.EXE)

● Otro juego de mesa llevado al ordenador. Deberás ir avanzando con los perros hasta conseguir el amuleto. Diferentes hechos históricos del Antiguo Egipto van apareciendo entre partida y partida. Incluye sonido digitalizado y MIDI.

COLLEGIO FOOTBALL '95A (\WIN\SPORTS\CGIOFBAL\SETUP1.EXE)

● *Collegio Football '95 The Information Source for The Fan of College Football* es una completísima agenda de la liga universitaria de fútbol americano con todo lo que un fanático español pueda preguntarse.

A DAY AT THE RACES V1.20 (\WIN\SPORTS\HORSE\INSTALL.EXE)

● Juego simulador de una carrera de caballos con sus correspondientes apuestas.

WIN BA (\WIN\SPORTS\WINBA\INSTALL.EXE)

● Fácil e intuitiva base de datos para Windows de la temporada 1995-96 de la NBA.

3D MAZE V1.2 (\WIN\PUZZLES\3DMAZE\SETUP.EXE)

● Excelente programa de laberintos con generación de imágenes en 3D. Puedes escoger un laberinto de ángulos rectos o de paredes hexagonales. Tiene una opción para resolver el laberinto y se incluye el código del programa para Visual Basic 4.0.

BOXES V5.2 FROM DYNOTECH SOFTWARE (\WIN\PUZZLES\BOXES_SW\SETUP.EXE)

● Buenísima adaptación del juego *Columns* (a su vez basado en el *Tetris*). Este juego es otra entrega de la alta calidad a la que nos tiene acostumbrados Dynotech Soft.

EXCELLENT CARD GAMES FOR WINDOWS (\WIN\CARDS\CARDS1\SETUP.EXE)

● Colección de cinco juegos de cartas del Solitario para Windows: *Yukon, Black Maria, Baroness* (la versión inglesa del *Hearts*), *StoneWall* y *Frustration.*

EXCELLENT CARD GAMES FOR WINDOWS 2 (\WIN\CARDS\CARDS2\SETUP.EXE)

● Colección de otros cinco juegos de cartas del Solitario para Windows: *Sir Tommy, Betrothal, Rapide, Quads* y el clásico *Cribbage.*

GAME CHEST FOR WINDOWS 95 (\WIN\CARDS\GAMCHEST\SETUP.EXE)

● Otra colección de juegos de cartas: *Play Backgammon, Yatzee, Rummy, Fortune's Favor* y *Queen's Audience.*

PRETTY GOOD SOLITAIRE (\WIN\CARDS\GOODSOL2\GOODSOL2.EXE)

● Super colección de 30 juegos de cartas del Solitario para Windows.

NOISY VIDEO POKER AND BLACKJACK V3.2 (\WIN\CARDS\NOISY\NOISY.EXE)

● Buenos sonidos, cartas reales y un bonito tapete de juego hacen de este programa uno de los mejores simuladores de vídeo Poker y BlackJack.

REAL VIDEO POKER V3.1 (\WIN\CARDS\RVP\RVP.EXE)

● Simulador multimedia de vídeo-póquer para Windows.

ULTIMA 21 BLACKJACK FOR WINDOWS V2.8D (\WIN\CARDS\ULTIMA21\ULTIMA.EXE)

● Juego de cartas para Windows del *blackjack* en el que puedes elegir cuatro casinos donde jugar.

THE ULTIMATE SOLITAIRE COLLECTION V2.1 (\WIN\CARDS\USC\USC.EXE)

● Otra recopilación de juegos de cartas del Solitario para Windows: Klondike, Monte Carlo y Four Seasons.

VIDEO POKER DELUXE V1.10 (\WIN\CARDS\VIDPOKER\SETUP.EXE)

● Simulador de vídeo-póquer para Windows. Los efectos de sonido son alucinantes.

WINDOWS CANASTA (\WIN\CARDS\WCANASTA\WCANASTA.EXE)

● Juego de cartas multimedia de la c anasta.

WHIST FOR WINDOWS CARD GAME!!! (\WIN\CARDS\WHW100\SETUP.EXE)

● Simulador de cartas para Windows basado en un juego de orígen escocés muy adictivo.

WINSPADES (\WIN\CARDS\WINSPD11\WINSPD11.EXE)

● Fantástica adaptación para Windows del clásico juego de cartas *Spades*, que está causando un auténtico furor en los casinos del mundo entero.

BLACK NIGHT (\DOS\SIMUL\BLACK\BK.EXE)

● Excelente simulador de vuelo con gráficos vectoriales. Las misiones de entrenamiento son tutorizadas (una barra de menú nos indica lo que debemos hacer), con lo que resulta muy sencillo aprender a manejarlo.

DRAK (\DOS\ARCADE\DRAK\DRAKS.EXE)

● *Tetris* ambientado en la Edad Media. La emoción que proporciona el *Tetris* está adornada, en esta ocasión, con interesantes variaciones: piezas que se desparraman en el suelo o hacia los lados, comportamientos distintos en las piezas según el tipo, etc.

NANOTECH (\DOS\ARCADE\NANO\VR.EXE)

● Juego al estilo demo de *Future Crew* en el que has de conseguir tocar una figura geométrica de colorines.

CLYDE'S REVENGE (\DOS\ARCADE\CLYDE\REVENGE.EXE)

● Segunda parte de este estupendo juego de plataformas. Incorpora nuevo sistema de gráficos y movimientos mucho más suaves.

STAR QUEST 1 (\DOS\SIMUL\SQ1\SQ1.EXE)

● Complicado juego en el que pilotas una nave espacial y has de destruir una base enemiga. Mirad los controles de juego que casi todo el teclado sirve para algo.

WARBINKERS: THE FINAL SHOWDOWN (\DOS\ARCADE\BUNKER\WARBNKER.EXE)

● Juego bélico en el que has de conseguir derribar al contrario calculando el ángulo y la potencia de tiro. Para varios jugadores.

CHRISMAS CARNAGE (\DOS\ARCADE\XCARNA\XMAS.EXE)

● Juego con ambientación navideña en el que controlas el cañón de un tanque para matar a todos los "papanoeles" que aparecen.

DUKE NUKEM 3D (\DOS\ARCADE\DUKE3D\DUKE3D.EXE)

● Excelente juego de tipo *Doom*. Ha conseguido superarlo con creces, permitiendo una libertad total de movimientos y gráficos que pueden llegar a la increible resolución de 800 x 600. Te quedarás boquiabierto.

DEEP FORTRESS (\DOS\ARCADE\DEEP\DEEPFORT.EXE)

● Controlas un helicóptero y has de rescatar a todos los prisioneros que te encuentres al tiempo que liquidas al ejército enemigo. Tiene scroll multidireccional en varios planos y escenarios digitalizados.



PYRAMID DELUXE (\DOS\STRATEG\PYRAMID\PYRAMID.EXE)

● Juego de cartas en el que se monta una pirámide y has de ir eliminando las cartas que sumen 13. El rey vale 13, la reina 12 y así sucesivamente.

RIVAL (\DOS\STRATEG\RIVAL\RIVAL.EXE)

● Excelente juego de ajedrez. Tiene buenos gráficos y mantiene un histórico de los movimientos efectuados para poder consultarlos en cualquier momento.

VEGAS VALOR (\DOS\STRATEG\VALOR\SLOT11.EXE)

● Juego de máquina tragaperras con opción de jugar a las tres líneas visibles.

TOO MANY GECKOS (\DOS\STRATEG\TOO\TMG.EXE)

● Gran juego en el que has de colocar la pirámide de la forma correcta. La pirámide lleva unos dibujos que continúan en el suelo y tú los has de hacer coincidir.

BATTLE OF WRATH (\DOS\ARCADE\WRATH\WRATH.BAT)

● Juego de lucha con gráficos SVGA y un montón de bichos a los que escoger.

THE LAST EICHHOF (\DOS\ARCADE\BEER\BEER.EXE)

● Excelente arcade en el que controlas una botella de cerveza al más puro estilo nave espacial. Los enemigos son cervezas y cajas de otras marcas que has de derribar a taponazos. Scroll vertical y diversas armas.

ZYCLUNT (\DOS\ARCADE\ZYCLUNT\GO.BAT)

● Juego arcade como hacía tiempo que no veíamos. Un juego muy adictivo que te hará creer que estás jugando en una máquina de un salón recreativo.

MEGAPEDE (\DOS\ARCADE\MEGA95\MEGA95.EXE)

● Un buen arcade con sonidos verdaderamente estrafalarios en el que has de conseguir aniquilar a la serpiente que viene hacia a ti. La secuencia de vídeo que se muestra cuando pierdes te dejará de piedra.

SPACED (\DOS\ARCADE\SPACED\SPACED.EXE)

● Juego de naves con scroll horizontal en el que dos personajes te indican lo que has de hacer. Puedes ir cogiendo distintas armas.

HEXIS (\WIN\PUZZLES\HEXIS\HEXIS.EXE)

● Curiosa versión del *Tetris* en el que puedes jugar con fichas formadas por cuadrados, triángulos o hexágonos. Las fichas se desplazan hacia el centro del tablero de juego a partir de los cuatro puntos cardinales. Buenos gráficos y jugabilidad excelente.

THE POPULAR COLORING BOOK V2.2 (\WIN\KIDS\PAINTER\PAINTER.EXE)

● Nueva versión de este conocido juego de niños para colorear dibujos. Esta versión shareware incluye 10 dibujos, soporta 50 colores, tiene botones 3D, 30 niveles de "undo", etc.

TOTAL RECALL FOR WINDOWS 95 (\WIN\KIDS\TOTREC95\SETUP.EXE)

● Juego basado en el más popular de los juegos electrónicos, el juego de memorización *Simon* de MB.

BRIDGE ASSISTANT V3.0 (\WIN\CARDS\BRIDGE\BRIDGE.EXE)

● Juego de cartas del bridge para Windows.

CANASTA FOR WINDOWS 3.0 (\WIN\CARDS\CANASTA\CAN242.EXE)

● Juego de cartas de la canasta para Windows.

BOXES V5.3 FROM DYNOTECH SOFTWARE (\WIN\PUZZLES\BOXES_53\SETUP.EXE)

● Otro giro entorno a la idea del *Tetris*. En esta ocasión debemos formar pilas de fichas de un mismo color.

BOXES V1.0 FOR WIN95F ROM DYNOTECH SOFTWARE (\WIN\PUZZLES\BOXII_SW\SETUP.EXE)

● Versión para Windows 95 de *Boxes*. Ha mejorado en gráficos, rapidez de movimiento y niveles de juego.

SECCION DE UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

● **Librerías VBRUN:** En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más habituales en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.

● **Video for Windows:** En el caso de que tu versión de Video for Windows esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instales la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar Video for Windows sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUP.EXE.

● **Quick Time:** En el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir videos Quick Time bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.

● **GWS:** En el directorio \GWS encontrarás el visualizador shareware Graphics Work Shop (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto, y un sinfín de posibilidades.

● **Wing:** Muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece Wing. Si algún programa de Windows te exige utilizar Wing, utiliza esta ampliación de Windows.

● **Visor Multimedia:** Este visor multimedia te permite reproducir todo tipo de material multimedia (vídeos, compact-disc, etc). El programa puede ser instalado al disco duro para poder utilizarse sin necesidad de utilizar el CD-ROM.

PARTICIPA CON OK PC

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM, envíanoslos en disquete o CD-ROM a:



Envíanos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaría compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente.



Manual del Ishar 2

DESCRIPCION TECNICA
ARRANQUE DEL JUEGO
* ATARI/AMIGA/AMIGA 1200: inserta el disquete del juego en la unidad interna y después enciende el ordenador.
* ATARI FALCON: inserta el disquete de juego y después pulsa dos veces sobre el icono START.PRG
* PC: tras haber cargado MS-DOS, inserta el disquete en la unidad A (o B) y teclea después START.
Al comienzo del juego, aparecerá una pantalla de configuración. En ella se te propondrá una configuración óptima, pero que puedes modificar si lo deseas. Si grabas la configuración, esta pantalla sólo aparecerá cuando vuelvas a iniciar el juego. No obstante, podrás acceder a ella pulsando la tecla SUPR, cuando el programa lo indique.
* MACINTOSH: pulsa dos veces sobre el icono START, y después selecciona la opción JUGAR en el menú CONTROLES.

INSTALACION EN DISCO DURO
* ATARI/ATARI FALCON: copia todos los ficheros del disquete en un directorio del disco duro.
Para FALCON, inicia el juego con START.PRG.
Con ATARI, selecciona el programa START.PRG del directorio AUTO y cópialo al mismo nivel que los demás ficheros. Borra el directorio AUTO del disco duro. Para iniciar el juego, deja el disquete en la unidad interna (para la prueba de protección del juego) y después selecciona el programa START.PRG de tu disco duro.
* AMIGA/AMIGA 1200: copia todos los ficheros a un subdirectorio del disco duro. Inicia el juego mediante T.X teniendo previamente insertado el disquete A del juego en la unidad A
* PC: Inserta el disquete A en la unidad A (o B) y teclea después INSTALL <unidad fuente> <unidad destino> (INSTALL A: C: o INSTALL B: C: o INSTALL A: D: o INSTALL B: D:). A continuación sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. Para poner en marcha el juego, bastará con acceder al subdirectorio donde hayas copiado el juego y teclear START.
* MACINTOSH: copia todos los ficheros en un directorio de tu disco duro. Pon en marcha el juego desde dicho directorio pulsando dos veces sobre START.

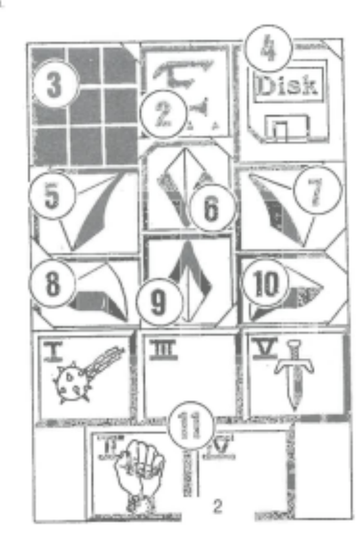
PROBLEMAS TECNICOS
Problema específico para el PC: el programa se detiene en la carga (o indica un error de desbordamiento de la capacidad de la memoria): verifica que al arrancar el ordenador tu MS-DOS no instale programas residentes, que ocuparían demasiada memoria básica.

CONTROLES
El juego se ha diseñado para su funcionamiento con ratón. El botón izquierdo es para seleccionar y el derecho para anular la operación que se esté desarrollando y para cerrar los menús seleccionados
También se puede utilizar el teclado. Además, el teclado numérico (teclas 1 a 9) emula los desplazamiento del ratón. La tecla <MAYS> (para las mayúsculas) reemplaza al botón izquierdo del ratón y la tecla <ALT> al botón derecho. Las teclas F1 a F5 emulan los iconos de acción y las teclas F6 a F10 los iconos de combate.
La tecla <CONTROL>, combinada con el teclado numérico permite:
* acceder al panel Táctico con la tecla 7
* acceder al menú de Grabación con la tecla 9
* desplazarse por el escenario tridimensional con ayuda de las teclas 1 a 6, conforme a los

ATENCION
Para comenzar la instalación debes situarte previamente en el directorio ISHAR2 de tu CD-ROM con la orden CD\ISHAR2.

desplazamientos del panel de control.
Existe también una emulación de joystick. Sin embargo, no es recomendable utilizarlo. La palanca del joystick sirve para desplazar el puntero por la pantalla. El botón de fuego reemplaza al botón izquierdo del ratón y la tecla <ALT> al botón derecho.

PANEL DE CONTROL
DESPLAZAMIENTOS
Se efectúan mediante las teclas de las flechas (5 a 10). Te puedes mover hacia delante (6), a la derecha (10) y a la izquierda (8), dar un cuarto de vuelta a la derecha (7) y a la izquierda (5) o retroceder (9). la brújula (2) indica hacia que dirección estás orientado.
Determinados lugares son infranqueables, como el agua o los zarzales altos.
En el panel de la parte superior de la pantalla aparece el nombre del lugar por el que se está atravesando.

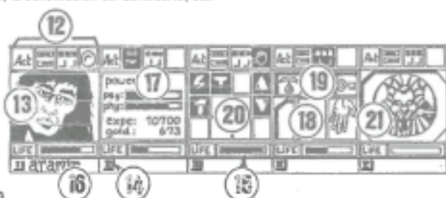


TACTICA
Se puede elegir la disposición táctica de los personajes. Para ello, basta con pulsar sobre el pequeño recuadro (3). Aparece un tablero de 5x5 sobre los pequeños símbolos (cifras romanas), que representan cada uno de los personajes del equipo (puedes ver estas cifras en la parte inferior izquierda de cada casilla de personaje). Selecciona el símbolo deseado y colócalo sobre uno de las casillas del tablero.
Los personajes colocados en las casillas más altas irán a la cabeza del grupo. Serán los primeros en encajar los golpes. Los personajes situados detrás estarán bastante bien protegidos (excepto en caso de ataque por atrás), pero no podrán luchar cuerpo a cuerpo, a menos que posean un arma arrojadiza (ver el capítulo sobre "Los combates").
Para moverse en fila india, hay que colocar los símbolos sobre una misma línea vertical; el personaje que vaya primero será el que reciba todos los golpes y será el único que podrá combatir cuerpo a cuerpo.
Para desplazarse en línea, coloca los símbolos en una misma línea horizontal. En este caso concreto, todos los personajes encajan los golpes y combaten al mismo nivel.
CARGA/GRABACION DE PARTIDAS
Al pulsar sobre el icono del disquete (4), accedes a un menú con cuatro opciones:
* Grabación de una partida: sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. Se te pedirá que introduzcas un disquete en blanco previamente formateado. Puedes grabar partidas tantas veces como quieras.
* Carga de una partida: deberás introducir el nombre de la partida e insertar el disquete que la contenga en la unidad de disco.
* Empezar una partida nueva.
* Inclusión de un equipo del juego "Ishar, Legend of the Fortress": para ello deberás insertar en la unidad interna un disco de partidas grabadas utilizado en dicho juego. La partida se iniciará obligatoriamente al principio del juego con los personajes del equipo nuevo, que conservarán todas sus características pero perderán sus objetos y hechizos mágicos. Además, los niveles de los personajes serán ligeramente modificados para ajustarlos a los de Ishar II.
ATENCION
En Amiga deberás esperar unos segundos tras la introducción de un disquete, que es el tiempo que la unidad tarda en leerlo.

En disco duro, las partidas se graban directamente en el subdirectorio donde esté almacenado el juego.

LOS COMBATES
Los combates se desarrollan en tiempo real. El panel de combate (11) agrupa las casillas de combate de cada personaje con su arma activa. Estas casillas se sitúan en triángulo y representan de izquierda a derecha a los cinco personajes de equipo, a los que se puede reconocer por su cifra romana. Para que un personaje golpee, basta con pulsar sobre su casilla de combate correspondiente, que cambiará de color durante el tiempo que dure el ataque. Podrás volver a atacar de nuevo con ese personaje cuando la casilla recupere su color original.
Los golpes se llevan a cabo con el arma en la mano. Son más o menos rápidos según el arma que se utilice. Un arma de dos manos es más lenta que una de una sola mano, pero produce más daños. Si el jugador tiene un arma en cada mano, golpeará dos veces más rápido que con sólo un arma y

el arma utilizada cambiará entonces en la casilla con cada golpe. Sin arma, el personaje dará puñetazos. Para golpear a un adversario, es necesario estar en primera línea (lee la sección Táctica del capítulo "Panel de control"). Los personajes colocados detrás podrán utilizar armas arrojadizas, que se reconocen por pequeños trazos simbolizando la velocidad. Para lanzar estas armas, pulsa sobre su casilla de combate y el ratón se transformará, después selecciona el adversario al que desees tocar, que puede estar alejado.
Los impactos se representan en la imagen con un pequeño charco de sangre en el que se pueden leer los puntos de daño, es decir, los puntos de vida perdidos por la víctima. Estos daños son función de diversos parámetros: la potencia del arma, la agilidad (sobre todo con las armas arrojadizas), la habilidad con las armas, la constitución del adversario, etc.



EL PANEL DEL EQUIPO
El equipo está formado por un máximo de 5 personajes. Al principio de la partida, empiezas con un único personaje. El nombre de cada jugador está escrito en la parte inferior (16). Su cara aparece en el medallón (13). Si la casilla está vacía, el medallón contiene una cara de piedra.
Observa la cifra romana (14) de la parte inferior izquierda, que representa al personaje en el tablero táctico (lee el capítulo "Panel de control"). La barra (15) es el nivel de los puntos de vida. Vigílala atentamente, puesto que el personaje muere cuando llega a cero. Entonces aparecerá una calavera en el recuadro. Se pueden recuperar los objetos de un muerto en su ficha de personaje si no se cambia de lugar. El menor desplazamiento provoca la desaparición del jugador fallecido. Cuando todos los jugadores estén muertos, la partida habrá terminado. Los cuatro iconos (12) permiten acceder a paneles de gestión y de información, que aparecen en lugar de la cara del personaje. Pulsando de nuevo una segunda vez en los iconos, la cara reaparecerá en el medallón.
* El primer icono abre un menú que propone distintas acciones (ver el capítulo "Las acciones"; más adelante).
* El segundo icono muestra los principales parámetros (17): nivel físico y psíquico, experiencia, dinero. La forma física influye en las victorias en los combates. Dicho nivel baja según los desplazamientos. Cuando está en cero, los puntos de vida disminuyen poco a poco. Para subirlo de nuevo, es necesario dormir, comer o beber pociones regeneradoras. El nivel psíquico actúa sobre los efectos y la duración de los hechizos de magia. Los puntos psíquicos se recuperan durmiendo o bebiendo determinadas pociones.
* El tercer icono muestra las manos (casilla 18) y los distintos estados psicológicos del jugador (casilla 19). Estos estados provienen de hechizos de magia, que el personaje ha recibido y que todavía experimenta (ver el capítulo "Los hechizos"). En las manos aparecen los objetos que el jugador tenga en ellas temporalmente. Se pueden intercambiar o colocar objetos directamente a partir de estas ventanas (ver el capítulo "Ficha de personaje").
* El icono cuarto y último sirve para lanzar hechizos de magia (20). Esta acción está reservada sólo

a determinadas clases (clérigos, magos, druidas). Selecciona un hechizo del tablero; algunos se ejecutarán directamente pero la mayor parte esperarán a que apuntes sobre un personaje en la pantalla (hechizos de ataque) o sobre uno de tus compañeros (hechizos de defensa) (entonces el ratón se transformará en una diana). Al utilizar las dos flechas de los lados, cambias el tablero de hechizos (tienes 3 posibles tableros: hechizos de defensa, de ataque o varios). Los dos números situados bajo las flechas indican respectivamente la energía psíquica del personaje y el nivel del hechizo seleccionado. Existen treinta hechizos de distintos niveles. Un personaje los adquiere cuando cambia de nivel (ver capítulo "Los hechizos").

LAS ACCIONES
Para efectuar una determinada acción, pulsa sobre el icono "Act" (actuar) del personaje que desees que la realice. Dispones de cinco acciones:
* Reclutar: el ratón se transforma en mano. Apúntala sobre el personaje al que desees alistar. El lugar preferido para reclutar gente es la taberna, pero también puedes encontrar personajes reclutables en los decorados tridimensionales. Los jugadores emiten entonces un voto, resultado de la simpatía que muestran hacia el candidato (ver la sección "Carácter" del capítulo "Ficha del personaje"). Atención, en un equipo pueden filtrarse traidores, que desaparecen sin dejar huella después de haber robado algunos objetos.
* Despedir: igual que en el reclutamiento, los demás miembros del equipo dan su voto. Un jugador despedido desaparecerá del juego y ya no podrá volver a ser reclutado de nuevo. La despedida es menos peligrosa que el asesinato, pero no siempre puede realizarse y los objetos no se recuperan. En el juego, a menudo tendrás que deshacerte de un personaje.
* Asesinar: selecciona el compañero del equipo que vayas a asesinar. Atención, pues aquí entra en juego la psicología de los personajes: si uno de los compañeros tenía simpatía por la víctima (ver la sección "Carácter" del capítulo "Ficha de personaje"), puede asesinar a su vez al verdugo, y si sucede después lo mismo, ¡pueden producirse una serie de asesinatos en serie!
* Primeros auxilios: selecciona el personaje que necesite cuidados. Un individuo que ha sido curado no puede ser sometido de nuevo al mismo tratamiento, excepto si mientras tanto le han herido. La eficacia es función del nivel de habilidad del jugador en dicha materia.
* Mapa: aparece en la pantalla el mapa global del archipiélago. Al seleccionar una de las islas, obtendrás un mapa detallado de ella. Al principio del juego, el mapa está incompleto. Tú deberás encontrar los trozos que faltan. Los embarcaderos aparecen indicados. El equipo se representa en el mapa con un punto que parpadea.

LOS LUGARES
LOS MERCADOS
Existen tres tipos de mercados: los mercados de animales, los armeros y los drogueros, donde puedes encontrar comida, pociones y diversos utensilios.
Pulsa sobre el icono "Acheter" (comprar) y aparecerán distintos productos con su precio respectivo. Selecciona el objeto deseado y valídalo en el recuadro del jugador-comprador, o en su ficha de personaje, pulsando sobre su nombre. Si el comprador no tiene bastante dinero, la operación quedará anulada.
LAS TABERNAS
Dispones de cuatro posibilidades:
* Escuchar: te permite recoger numerosas informaciones.
* Reclutar: la taberna es el mejor lugar para reclutar gente. Selecciona la figura del personaje que



deseés aistar y el voto del equipo validará o no tu opción.
* Comer: deberás pagar una comida completa para todo el equipo. Si todos los miembros juntos no disponen de la suma suficiente para pagarlo todo, ninguno de ellos podrá comer. Si disponen de la cantidad necesaria, la suma se retirará de forma equitativa de cada uno de los compañeros. Si uno de ellos falta, el precio deberá ser cubierto por los demás, tomando en orden a los personaje del panel del equipo.
* Dormir: exactamente igual que para comer. Se paga una habitación para todo el equipo.

LAS CASAS
En estos lugares no es posible utilizar los controles y el panel de equipo. Sólo se pueden seleccionar las fichas de personaje. Allí te encontrarás con distintos tipos de individuos. La mayor parte de las veces te confiarán valiosas informaciones o te propondrán "misiones". Algunas veces puedes recuperar objetos; para ello pulsa encima y llévalos a la casilla de uno de los personajes.

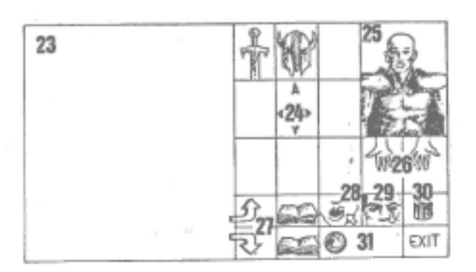
LOS EMBARCADEROS
Para poder utilizar un barco, dirígete a los embarcaderos. Allí te encontrarás con un barquero en una barca. Súbete con todos tus compañeros y el barquero os transportará en ella. Aparecerá en la pantalla el mapa, donde puedes seleccionar el embarcadero en el que desees atracar.

LA FICHA DE PERSONAJE
Cada personaje del equipo posee su propia ficha. Para acceder a ella puedes pulsar sobre su nombre (16).
DESCRIPCION DEL PERSONAJE (casilla 23)
Se reparte en tres páginas, que puedes pasar mediante los iconos "Livres" (libros - 27), y contiene:
* La identidad del personaje: nombre, raza, clase (profesión).
* El nivel del personaje y su experiencia.
* El estado de salud: físico, psíquico, vitalidad.
* La cohesión del equipo o carácter: ya hemos visto que las relaciones entre los compañeros del equipo son importantes: votos para reclutar o despedir, asesinatos en serie, negativa a curar. Se basa en los tableros llamados de "carácter". Estos caracteres son función de la tendencia a hacer el bien o el mal y de las simpatías y antipatías entre las razas (ejemplo: los enanos no se llevan bien con los elfos). La cohesión del equipo resume los distintos caracteres de los personajes del equipo.
* Las características y las habilidades, que influyen sobre las acciones del jugador (por ejemplo: uno que sea fuerte causará más daños al enemigo, mientras que uno que sea robusto los soportará mejor). Estos parámetros evolucionan durante el transcurso del juego en función de los combates, de las victorias y de las derrotas. Existen siete habilidades: la fuerza, la percepción, los primeros auxilios, la puntería (arcos y ballestas) y la habilidad con las armas (una mano/dos manos/armas arrojadizas).

EL DINERO
En el icono "Argent" (dinero - 31) está indicada la suma de dinero que posee cada jugador. Pulsando sobre él, se accede a un menú de gestión. Al seleccionar el icono de las 3 flechas, todas las sumas de dinero se reparten de forma equitativa entre los distintos miembros del equipo. Se puede dar igualmente una determinada suma a otro personaje: utiliza las teclas "+" y "-" para definir la suma, y después pulsa sobre el icono "pièce" (pieza), que tomará el lugar del ratón. Valídala después sobre el personaje correspondiente. El icono "All" (todos) selecciona la suma total que posee el jugador. El icono "0" pone la suma a 0.

6

OBJETOS (casilla 24)
Un personaje suele poseer al principio algunos objetos. Cuando encuentra un objeto, lo coloca en una de estas nueve casillas. Determinados objetos pueden reagruparse en una misma casilla: comida (máx.= 5), pociones (máx.= 10), flechas (máx.= 20). El número de objetos se escribe entonces a la derecha de la casilla. Un objeto se selecciona pulsando debajo o en la casilla de los objetos reagrupados, y se seleccionan todos pulsando sobre el número. También se puede:
* Destruirlo pulsando sobre el icono "POUBELLE" (basura - 30).
* Conocer su denominación manteniendo pulsado el botón sobre el icono "Vue" (vista - 29).
* Comer y beber validando la comida o las pociones sobre el icono "Absorber" (consumir - 28). Este icono se puede utilizar también para soplar. Cuando el jugador se haya saciado habrá aumentado sus puntos de forma física y vitalidad.
* Vestir al personaje colocando las ropas, las armas y los cascos sobre su figura (25). Existen ropas para hombre y mujer.
* Poner cosas en las manos de un personaje pulsando los iconos "Mains" (manos - 26). Si el objeto es importante (por ejemplo un arma de dos manos), la segunda mano aparecerá sombreada y no podrá utilizarse.
* Ponerlo en la ficha de otro personaje, pulsando sobre el nombre del destinatario y colocando el objeto en una de sus casillas.
* Ponerlo directamente en la mano de un compañero pulsando sobre los iconos "Mains" (manos - 18) del personaje correspondiente.
Si se valida un objeto sobre otro, los intercambios se realizan automáticamente.



LAS POCIONES
Para fabricar una poción es necesario tener un caldero mágico, que te servirá de recipiente. Haz tus mezclas seleccionando las distintas pociones en el caldero. Podrás recuperarlo tras el consumo de su contenido. Deberás utilizar las recetas mágicas indicadas a continuación, puesto que determinadas mezclas pueden tener consecuencias bastante extrañas...
RECETAS MAGICAS
Ingredientes:
A = compota de diente de león
B = aceite de salamandra
C = tela de migala
D = muérdago seco
E = cerebro de rata
F = uñas de gárgola
G = champiñones negros (*)
H = edelweiss
"Bulkal": 1 dosis de B + 1 dosis de F
"Schloumz": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 2 dosis de F
"Dzarna": 2 dosis de B + 1 dosis de C + 1 dosis de E + 1 dosis de F
"Kloug": 1 dosis de B + 1 dosis de C + 1 dosis de D + 1 dosis de E + 1 dosis de F
"Clopatos": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E + 1 dosis de F
"Gatö": 3 dosis de B + 1 dosis de G
"Ghoslam": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E
"Arbool": 1 dosis de A + 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de H
"Mildong": 1 dosis de F + 1 dosis de H
"Potaie": 1 dosis de C + 1 dosis de E
"Rhumxy": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E
"Jablou": 1 dosis de A + 1 dosis de D + 2 dosis de E
"Humbolg": 1 dosis de B + 1 dosis de C + 1 dosis de G
"Oklum": 1 dosis de D + 1 dosis de H
"Flukjl": 3 dosis de E
(*) Los champiñones blancos son venenosos.

LOS HECHIZOS
Existen treinta hechizos de distintos niveles. Solamente tres clases pueden lanzar hechizos: clérigos, magos y druidas. Los hechizos son específicos de cada una de las clases. Al cambiar de nivel, el personaje adquiere los hechizos correspondientes a dicho nivel. La eficacia de un hechizo (impacto, duración) depende del nivel del lanzador. Cuanto más elevado sea, más eficaz será el hechizo. Realizar un hechizo necesita una determinada energía psíquica. Si no es suficiente, el hechizo no causará ningún efecto. Cuanto más elevado sea el nivel del hechizo, más energía consumirá.

DESCRIPCION DE LOS HECHIZOS
* **Hechizos de defensa** (en orden de los niveles, del más bajo al más alto):
- Curación (clérigo/druida): aumenta los puntos de vida de los jugadores heridos.
- Protección: la física (clérigo/mago) limita los daños de los combates y la psíquica (mago) protege de los hechizos del enemigo. Existen hechizos de protección global para todo el equipo, que son de niveles más elevados.

8

- Cuidados específicos (clérigo/druida): contra los envenenamientos y la ceguera.
- Protección contra el fuego (druida).
- Resurrección de un jugador (clérigo).
- Metamorfosis (mago): para cambiar de aspecto.

* **Hechizos de ataque**:
- Ataques en el orden de los niveles: la bola de fuego (mago), no eficaz sobre personajes insensibles al fuego (dragones, etc), el martillo espiritual (clérigo), la mano incendiada (mago), la nube de hielo (mago), recomendada con los seres de fuego y el espíritu de llama (mago), que es el hechizo más potente.
- Ataques sobre todos los enemigos presentes: el rayo (mago) y la tempestad de fuego (mago), que no surte efecto sobre los seres de fuego.
- Acciones específicas sobre los enemigos: sueño (mago), la ceguera (clérigo), la parálisis (clérigo/mago).
- Las inversiones: la inversión clásica (clérigo/mago) que cambia la tendencia de un personaje (amigo/enemigo) y la especial "convertir en no muerto" (mago) que vuelve locos solamente a los muertos vivientes.

* **Hechizos específicos**:
- Paranormal: la detección "paranormal" (mago) señala si se está en un lugar embrujado. El exorcismo (clérigo) permite eliminar el embrujo de dicho lugar.
- El reconocimiento telepático (clérigo) indica las características del personaje encontrado.
- La llave mágica (mago) abre todas las puertas.
- El cambio de plano (mago) permite en pleno combate cambiar de plano temporal durante un tiempo determinado. También puede aumentar los puntos de vida y preparar la estrategia.
- El teletransporte (mago) se utiliza con el "memo-telep" (mago) que indica previamente el punto de llegada del teletransporte.

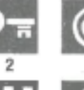
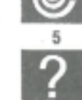
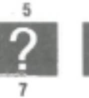
ICONOS DE ISHAR 2
HECHIZOS DE DEFENSA
Figura 1: Curación
Figura 2: Protección física o global
Figura 3: Antienvenenamiento
Figura 4: Restaurar visión
Figura 5: Resurrección
Figura 6: Invulnerabilidad
Figura 7: Protección psíquica
Figura 8: Metamorfosis
Figura 9: Regeneración
Figura 10: Protección psíquica global
Figura 11: Protección contra el fuego
Figura 12: Antiparálisis
Figura 13: Protección psíquica



9

HECHIZOS DE ATAQUE
Figura 1: Bola de fuego.
Figura 2: Relámpago
Figura 3: Parálisis
Figura 4: Tempestad de fuego
Figura 5: Ceguera
Figura 6: Nube de hielo
Figura 7: Mano incendiada
Figura 8: Espíritu de llama
Figura 9: Dormir
Figura 10: Inversión
Figura 11: Martillo espiritual
Figura 12: Convertir en muerto viviente

HECHIZOS ESPECIFICOS
Figura 1: Memo-telep
Figura 2: Llave mágica
Figura 3: Teletransporte
Figura 4: Detección paranormal
Figura 5: Cambio de plano
Figura 6: Exorcismo
Figura 7: Reconocimiento telepático
Figura 8: Envenenamiento


10



Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______________ **1^{er}. APELLIDO** ______________

2º APELLIDO ______________

DOMICILIO ______________ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______________ **CIUDAD** ______________

PROVINCIA ______________

EDAD __________ **CIF o NIF** __________ **TELEFONO** __________

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de LARPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______________199______
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11.940 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO.: (91) 457 91 91 FAX.: (91) 457 98 36